http://www.oldgamesitalia.net/

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

32 PAGINE!

Abb. Postale Gruppo III/70 - Anno II Numero 12 - Dicembre 1992 - Lire 7000 - Spedizione in Abb.

INCREDIBILE:
DALLE SALE GIOCHI ALL'AMIGA
STREET FIGHTER II (1MB)

1
DEMO ORIGINALE
GIOCABILE
+1 MODULO
PER PROTRACKER

RECENSITI PER VOI: RAMPART - POOL - ASHES OF EMPIRE
TRODDLERS - PUTTY - LEGEND OF KYRANDIA - LOCOMOTION
LEEDS UNITED CHAMPIONS - COMBAT CLASSICS - ROBOSPORTS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO SUCCESSO TELEVISIVO RISCOSSO IN INGHILTERRA ANCHE IN ITALIA

GAMES MASTER

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI: SFIDE AL COMPUTER, RECENSIONI, TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...

APPUNTAMENTO PER 10 SETTIMANE SU

TMC TELE MONTECARLO

DA SABATO 28 NOVEMBRE ALLE 19:00 E IN REPLICA LA DOMENICA ALLE 09:30.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FESTA GRANDE IN CASA XENIA

Eccoci al solito appuntamento con le meraviglie del dischetto di TGM Action Amiga. Lo so che non vedete l'ora di inserirlo nel vostro Amiga, ma concedetemi qualche minuto per leggere questo nuovo Editoriale. Dovete infatti sapere che Marco Auletta non ha ancora espresso desideri per il regalo di Natale, e così a Babbo Natale non è ancora stata scritta la fatidica letterina. Dovete anche sapere che se il nonnino con la barba non riceve le letterine in tempo, vista la moltitudine di desideri e di oggetti che oggi come oggi ci sono in commercio, non riuscirà a preparare il pacchetto per il nostro Marco che resterà senza regalo anche questo Natale.
Ecco, cari lettori e giocatori, aiutate il nostro Caporedattore a trovare il suo desiderio perduto, così trascorrerà anche lui un felice Natale e anno nuovo. Intanto Marco, per riconoscenza anticipata, ha pensato bene di inserire in questo numero un demo fantasmagorico e molto "grosso": Street Fighter II, che, a dire il vero, non è molto in sintonia con la bontà del Natale. Ma, si sa, picchiare per scopi benefici fa sempre bene, anche in questo fantastico e buonissimo periodo dell'anno.
Noterete comunque che il demo di questo mese occupa tutto il dischetto, e quindi fate anche voi così con il regalo natalizio di Marco, fate cioè in modo che il contenuto occupi tutta la scatola.

Grazie per la collaborazione e Buon Natale (da tutta la Redazione, ovviamente!).

Stefano Gallarini

ASHES OF EMPIRE 18
COMBAT CLASSICS 14
LEEDS 22
LOCOMOTION 23
POOL 24
PUTTY 12
RAMPART 26
ROBOSPORTS 28
TRODDLERS 10

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Marco Auletta - Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Alessandro Rossetto, Massimo Reynaud, Giorgio Baldaccini, Massimiliano Pescatori, William Baldaccini, Emanuele Scichilone, Eloisa Scichilone, Stefano Petrullo, Andrea Orchesi, Andrea Ungaro
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano
Tel. (02) 690.01.255 - Fax (02) 690.01.277
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano
Pubblicità inferiore al 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FI

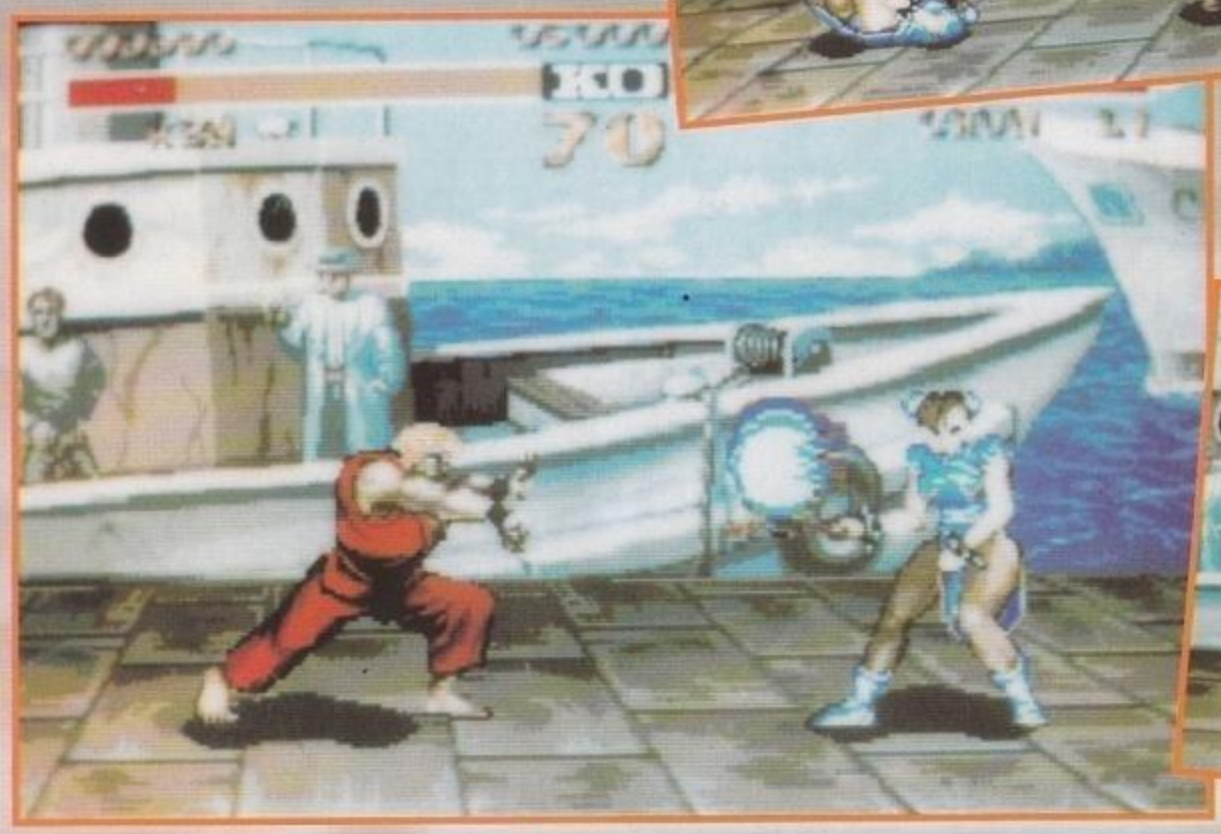
U.S. GOLD (solo 1MB)

Quale è stato il coin-op più giocato di questi ultimi tempi? Quale è stato il coin-op più acclamato, esaltato e osannato dalla stampa mondiale? E quale è il coin-op che tutti stanno aspettando di vedere convertito su Amiga? No, non Pacman...

Probabilmente non c'è amante di picchiaduro che non conosca Street Fighter II: seguito dell'ormai mitico Street Fighter (e fin qui ci arrivavano tutti), ha ormai settato gli standard per quanto riguarda i giochi di questo genere. Ormai, quando qualcuno ha in cantiere un picchiaduro "uno-contro-uno" e lo vuole pubblicizzare, scrive sulla cartelletta stampa frasi come "meglio di Street Fighter II" (immancabilmente falso), "schermi pieni di azione alla SF2" (immancabilmente ottimistico) e "rappresenterà il nuovo standard per quanto riguarda i giochi alla SF2" (praticamente impossibile). L'unica eccezione alla regola potrebbe essere il futuro BodyBlows del Team 17, ma non dobbiamo parlare di questo. Siamo qui infatti per parlare di Street Fighter II su Amiga, convertito dalla Creative Materials per la U.S. Gold e finalmente "testabile" grazie a TGM Action Amiga.

Ma, per i meno attenti, che cos'è esattamente SF2? Mettiamola così: sintetizzando il tutto, possiamo dire che otto differenti personaggi si menano andando avanti e indietro per tutto il mondo cercando di guadagnarsi il diritto di scontrarsi con quattro misteriosi individui e vincere così il torneo mondiale di una disciplina che in effetti potrebbe

anche essere chiamata kumité, visto che ognuno adotta una sua tecnica particolare. Abbiamo infatti il giapponese Ryu, un purista (beh, mica tanto) delle arti marziali capace di esibirsi in calci rotanti, uppercut volanti e devastantissime palle di energia, l'americano Ken, allievo dello stesso maestro di Ryu e quindi padrone delle stesse tecniche, la cinese Chun Li, agilissima e velocissima, il russo Zangief - praticamente un wrestler molto brutale, l'indiano Dhalsim, capace di allungare i propri arti e sputare fuoco, il giapponese Honda, maestro di sumo, lo statunitense Guile ("le gambe più lunghe e cattive del mondo") e il brasiliano Blanka, uno stranissimo uomo-bestia capace di emanare



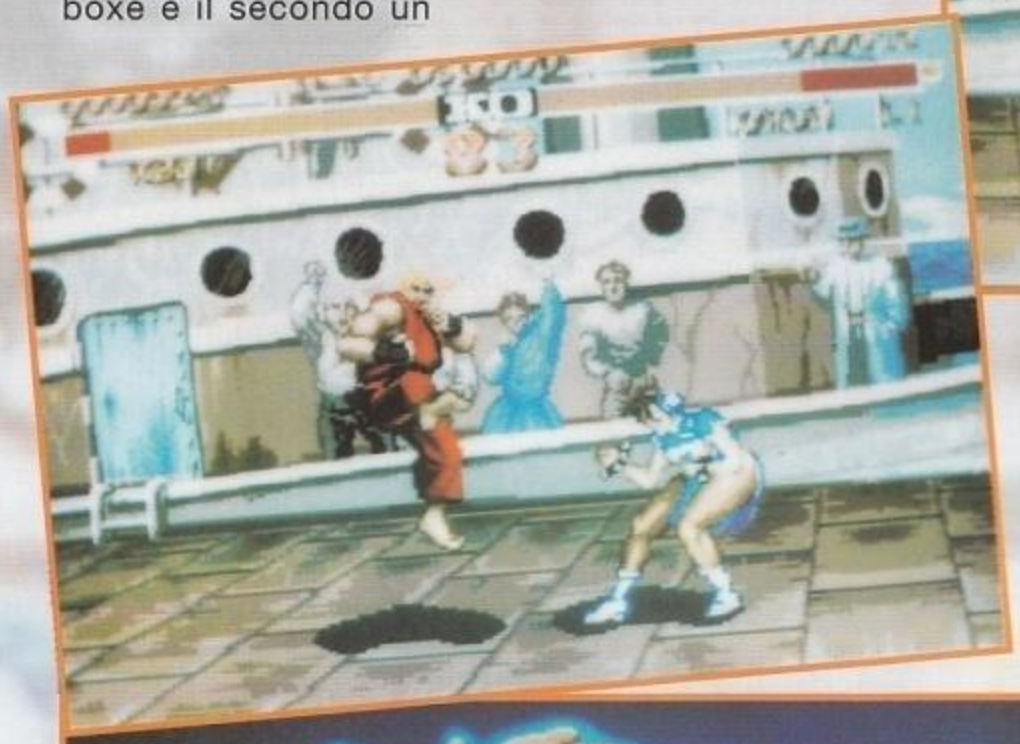
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IGHTER II

scariche di elettricità.
Chi degli otto riuscirà a eliminare gli altri accederà a un ulteriore mini-torneo nel quale andranno affrontati in sequenza l'americano Balrog, un boxeur d'eccezione, lo spagnolo Vega, armato di artigli alla Wolverine e i due thailandesi Sagat e Bison, il primo un "misero" campione di thai boxe e il secondo un



individuo misteriosissimo e pericolosissimo.
I problemi principali della conversione cominciano dal sistema di controllo: in sala giochi in fatti, a meno di non trovare un gestore particolarmente "avaro" la console disponeva di una coppia di joystick (uno per giocatore) e di sei pulsanti a testa (per un totale di dodici, più due per selezionare uno/due giocatori). Su Amiga ovviamente non c'è scusa che tenga: alcuni giochi supportano il joystick a due pulsanti, ma di sei non se ne parla nemmeno. Pertanto, il metodo di controllo è stato radicalmente modificato: addio mezzelune, sequenze complesse e metodi assurdi (che erano il bello dell'originale, a fare i pignoli) - d'ora in poi, tutte le mosse saranno eseguibili anche dai meno "destri".
I metodi di controllo comunque sono due: si può utilizzare semplicemente il joystick o una combinazione joystick tastiera - che risulta abbastanza scomoda e non molto utile, visto che si usa un solo tasto (lo shift).
Grazie al nostro immagnifico demo finalmente potrete provare (quasi) tutto questo: è possibile infatti partecipare allo scontro Ken contro Chun Li, selezionando Chun Li, Ken o tutti e due - potrete sfidare così il vostro migliore amico o il vostro peggiore nemico a un duello all'ultimo sangue, aspettando di mettere le mani sulla versione definitiva. Buon divertimento!

MA

ATTENZIONE

IN CASO DI MANCATO FUNZIONAMENTO DEL DISCO, TELEFONATE IN REDAZIONE ALLO 02/66804505 DAL LUNEDI' AL VENERDI' DALLE 14:30 ALLE 18.00 DESCRIVENDO ESATTAMENTE IL PROBLEMA O EVENTUALMENTE RISPEDITECI IL DISCO A "TGM ACTION AMIGA - CASELLA POSTALE 853 - MILANO". INOLTRE, SE AVETE DOMANDE, SUGGERIMENTI O QUESTIONI VARIE DA PORCI (non nel senso "suino"), SCRIVETE PURE.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

14
ANNO 2
NUMERO 14
DICEMBRE 1992
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

Consolemania

116 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

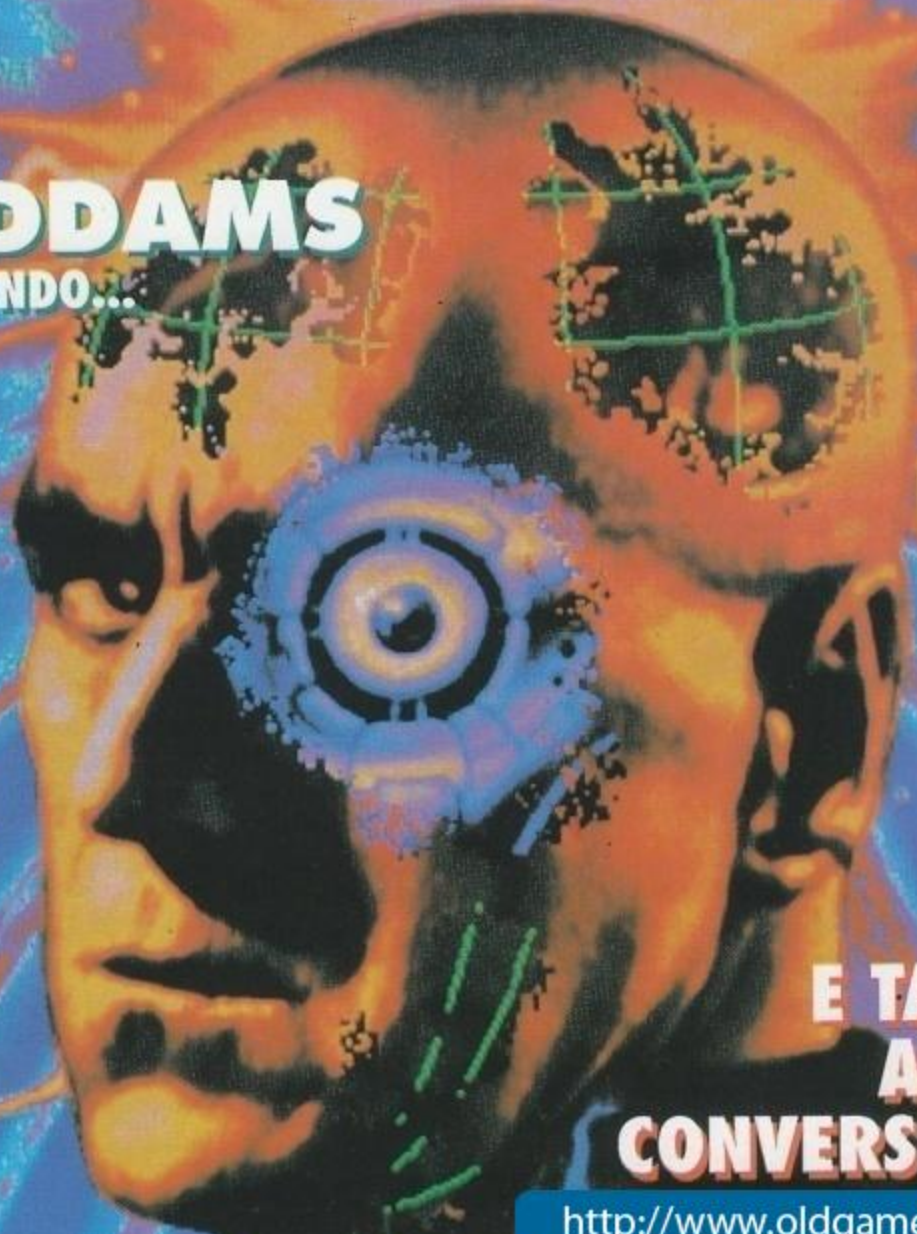
ATARI
LYNX
7800

QUANTI
LEMMINGS
RIUSCIRETE A SALVARE COL VOSTRO NES?

LASCIAMOCI ANDARE ALLE MANIE DI GRANDEZZA:
MEGA-lo-MANIA

LEANDER E INDY
ALLA CONQUISTA DEL MEGADRIVE

GLI ADDAMS
IN CASA NINTENDO...



E TANTE ALTRE CONVERSIONI...

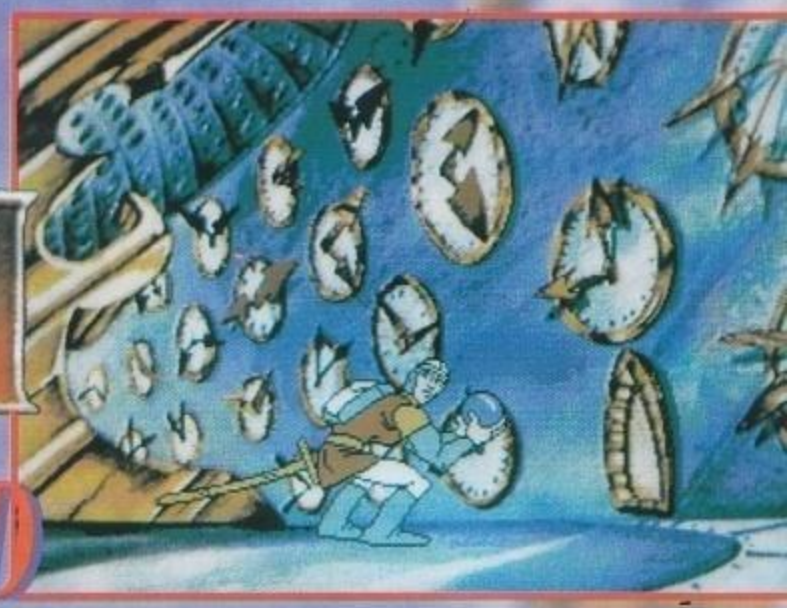
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGON'S LAIR III

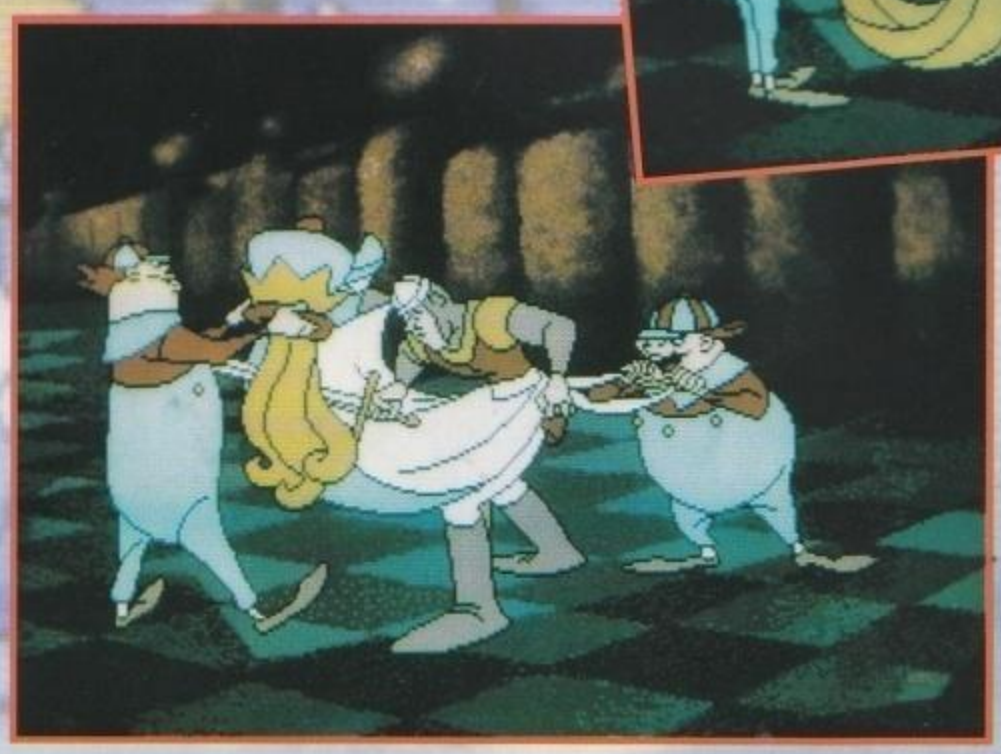
THE CURSE OF MORDREAD



READYSOFT

Dragon's Lair è senz'altro stato uno dei giochi più famosi di tutti i tempi: l'originale al laser costituisce ancora una curiosità, molti hanno comprato il videodisco e la versione Amiga è entrata a fare parte de mito. A quanto pare, però, la leggenda continua...

Da incredibile eccezione che era, la serie di Dragon's Lair su Amiga sta diventando bene o male una consuetudine: il primo episodio è stato accolto come una rivoluzione, il secondo (Escape from Singe's Castle) come un miglioramento del primo essendo "linkabile" a questo e generando così una buona copia del coin-op, il terzo (Timewarp) come un evento simpatico e il quarto... beh, il quarto è proprio questo, e a occhio e croce non rappresenta qualcosa di incredibilmente nuovo. Come al solito, Dirk è nei guai fino al collo per colpa di un malvagissimo essere di nome Mordread: il compito del giocatore sarà quello di dargli una mano a evitare le varie insidie magiche e non che di volta in volta si pareranno davanti al cavaliere più acrobatico del mondo. La solita dose di grafica cartoneanimatosa e di sonoro completamente digitalizzato dovrebbe fare da contorno a un'azione di gioco un po' più veloce, frenetica e movimentata del solito - per il resto, dovrebbe rimanere sempre il bellissimo "demo interattivo" al quale ci ha abituati la Readysoft (sotto gli auspici di case via via differenti) da ormai lungo tempo. Godetevi le immagini e aspettate...



MA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

SPECIALE NATALE 1992!

172 PAGINE DI RIVISTA CON ALLEGATO INSERTO DEDICATO AL SOFTWARE ITALIANO

THE CHRISTMAS machine

SPECIALE NATALE 1992
172 PAGINE DI NOVITÀ
CON FASCICOLO ALLEGATO!

TEX e NATHAN NEVER: IL FUMETTO ITALIANO SUI VOSTRI MONITOR!

NIPPON SAFES INC: DALLA DYNABYTE UNA SENSAZIONALE AVVENTURA TUTTA ITALIANA!

TANGO: IL PRIMO GIOCO PROVA MA

GIÀ DISPONIBILE IN EDICOLA!
SEMPRE A SOLE L. 5.000

Omissis Machine è parte integrante di TGM N.48 e non può essere venduto separatamente

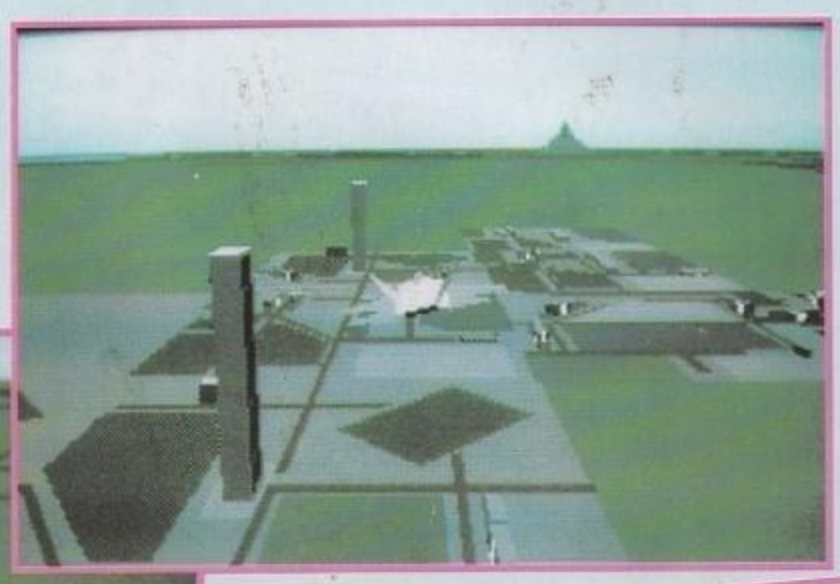
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

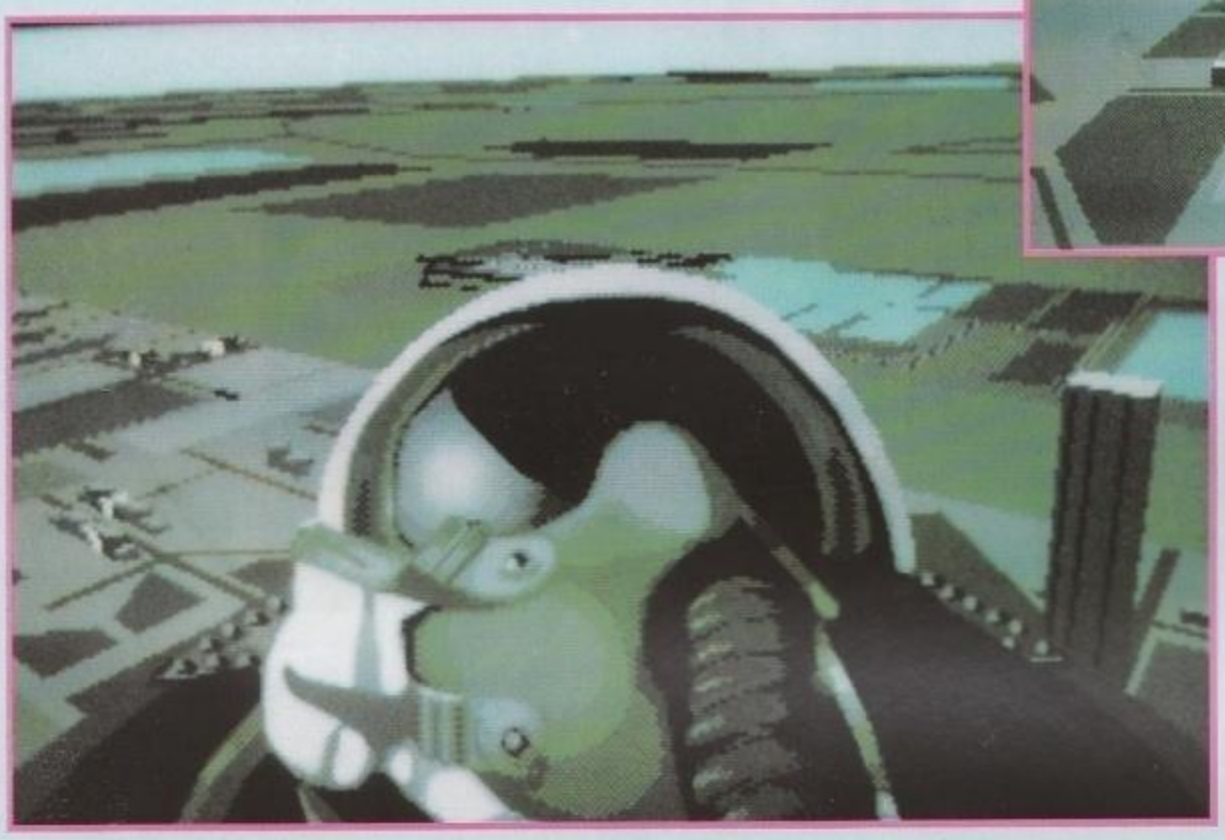
http://www.oldgamesitalia.net/

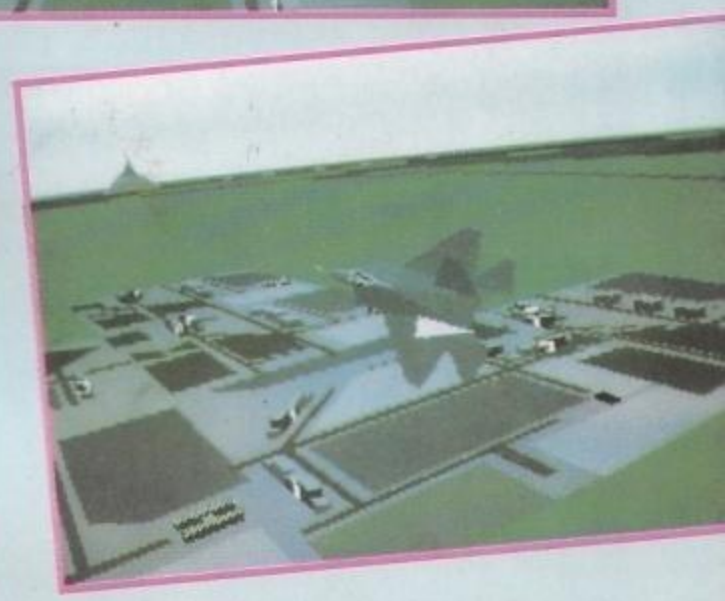
MICROPROSE

ATAC

Dopo l'ultimo mezzo fiasco di Birds of Prey, la Argonault per un po' è rimasta in silenzio. Alcuni maligni hanno detto "per leccarsi le ferite", ma ecco che sta per arrivare qualcosa che metterà tutti a tacere...







L'acronimo ATAC sta per "Advanced Tactical Air Command", e in effetti non è che si riesca a capire molto del gioco. In sostanza, si tratta di un nuovissimo simulatore di volo bellico che vi permette di utilizzare due tipi di velivoli: un F-22 (già sperimentato in F-29 Retailator) e un Apache, l'elicottero da guerra più famoso e cattivo che ci sia. Una volta tanto, i "cattivi" da nuclearizzare non sono russi, mediorientali o comunque un popolo preciso: sventolando la bandiera del "vogliamo un domani migliore", la Argonault ha deciso di mettere come carne da macello i trafficanti di droga. in ATAC infatti le missioni saranno tutte incentrate sullo spazzare via dalla faccia della terra le truppe, le installazioni e le piantagioni dei killer più viscidi dell'universo con grande spargimento di volume di fuoco.

La versione per PC è già in giro da un po' di tempo ed è stata giudicata all'unanimità come "più che competente" visto che, una volta tanto, realismo e giocabilità sono stati messi sullo stesso piano accontentando così la maggioranza degli utenti di questo genere di giochi. Quello che interessa a noi però è la versione Amiga, e secondo voi a che cosa si riferiscono le incredibili foto sparse per questa pagina?

MA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

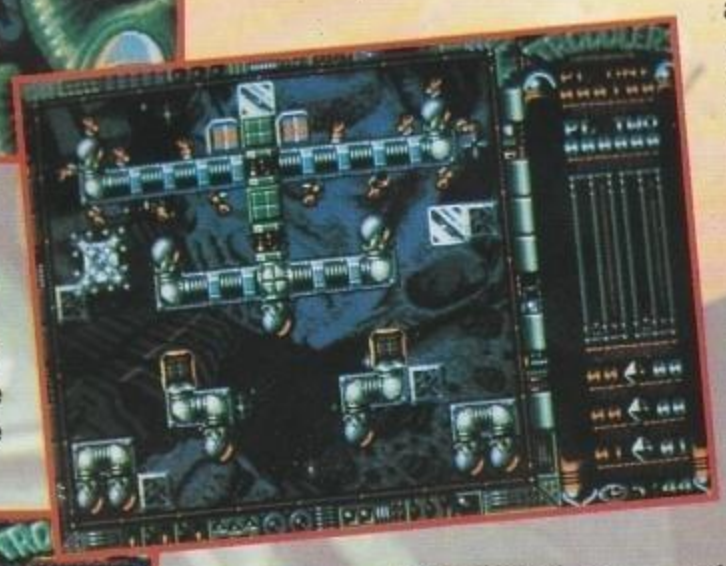
STORM

TROD

Prima i Lemmings, dopo Humans, adesso questo: ma i programmatori di mezzo mondo vogliono farci diventare ciechi???

Molto tempo fa, in una terra lontana, viveva un mago di nome Divinus: un uomo potente, cattivo ma un po' sf...ortunato; egli infatti aveva due assistenti che lo aiutavano regolarmente nei lavori domestici; purtroppo per lui, Hokus e Pokus (questo è il loro nome) non erano certo due angioletti; si dà il caso infatti che questi due discoli avevano come

hobby la lettura (in particolare una certa rivista chiamata TGM Action, ma questa è un'altra storia...).
Questo ingenuo hobby andava però poco a genio al grande mago che doveva sempre sbrigare da solo le



faccende di casa; un bel giorno Divinus uscì a comprare l'ultimo numero di "IL PICCOLO MAGO, RIVISTA SINDACALE DELL'ASSOCIAZIONE STREGONI" raccomandando a Hokus e a Pokus di riordinare la cantina senza aprire nessuna cassa.
I due apprendisti si prepararono diligentemente all'opera: grembiule da lavoro, tutti gli arretrati (oltre ai nuovi numeri) di TGM ACTION, PC ACTION, TGM, ZZAP, CONSOLEMANIA(lo so, lo so, questa è uno spudorato atto di pubblicità, ma che ci volete fare...) e qualche numero di Topolino.
Fatto questo, i due discoli entrarono in cantina e si sederono sulla prima cassa libera e vai di lettura; come penso tutti voi ormai sappiate, le nostre riviste coinvolgono il lettore fino a fargli perdere la cognizione del tempo e dello spazio; passarono infatti due ore, tre, quattro e... finirono le riviste!!!

Ormai Hokus e Pokus erano stanchi ma decisero comunque di spostare un po' le casse per provare al mago che avevano effettivamente lavorato; il tempo passava inesorabilmente e si avvicinava il ritorno di Divinus (un nome modesto eh?).
La cantina era ancora nel disordine più completo quando Hokus trovò una scatola con su scritto: "Attenzione, in questo contenitore è contenuta della polvere speciale che, se mischiata con dell'acqua, contribuisce alla materializzazione dei Troddlers".
Per chi non lo sapesse, i Troddlers sono degli esserini tipo Lemmings (minuscoli quindi e poco visibili agli occhi di chi è miope!), ugualmente beoti ma un po' meno simpatici (almeno a mio parere).
Hokus e Pokus decisero di vedere se questi Troddlers potevano aiutarli a riordinare tutto, visto che la voglia era poca e il tempo anche; detto fatto, l'intera polvere venne buttata nel secchio d'acqua che Hokus aveva riempito e...successe un macello di immani proporzioni: migliaia di Troddlers uscirono dal secchio ed entrarono nel macchina "teletrasportatrice" lì accanto proprio mentre Divinus entrava in cantina.

Mission accomplished,
Congratulations!
Now, get ready for a new challenge!
Next level password: PYRAMID
Press FIRE for next level
Press ESC to return to main-menu.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TODDLERS

Il mago si incavolò non poco e costrinse i due sventurati apprendisti a correre dietro i Troddlers con lo scopo di recuperarne il più possibile minacciandoli di revocare tutti gli abbonamenti alle nostre riviste.
I due non persero tempo e si lanciarono prontamente nel teletrasporto ma presto scoprirono che parecchi Troddler si erano trasformati in zombie; cosa fare con questi? Ma è naturale: NUCLEARIZZARLI (Alien docet!).

E finalmente si può parlare del gioco vero e proprio: finito il (lungo) caricamento potrete cominciare a giocare; i due (o uno se giocate da soli) eroi devono recuperare più troddlers possibili tramite un'uscita posta (solitamente) molto lontano da dove si trovano; per fare questo Hokus e Pokus useranno dei blocchi di pietra (o di altri materiali) per spianare la strada ai poveri, ma tanto stupidi, esserini; se nel livello sono presenti anche gli zombie il vostro scopo sarà salvare i primi e "impietrare" (nel senso di creare un blocco di marmo sulle loro teste) i secondi. Bello no?
Prima di cominciare potrete decidere se giocare da soli, in team, o uno contro l'altro (cioè salvare i vostri troddlers e blastare quelli dell'avversario, una vera pacchia!!!).
L'area di gioco è più piccola di quella del gioco Psygnosis, ma fortunatamente non farete in tempo a rendervene conto perché il tempo a vostra disposizione sarà quasi sempre troppo poco per fermarsi a studiare la grafica del livello.
Il pannello di controllo occupa all'incirca un quinto dello schermo e raffigura il numero di blocchi che vi sono rimasti (non preoccupatevi perché, ad ogni modo, potrete recuperare quelli già usati in qualsiasi momento), il punteggio, una barra verde che vi aiuterà a capire quanti troddlers avete recuperato, una barra rossa vi indicherà il vostro stato di salute (occasionalmente infatti incontrerete delle "lame rotanti" tipo Goldrake che contribuiranno piacevolmente alla vostra morte)
I livelli sono tanti e molto vari: vi capiterà di dover salvare dei Troddlers in alcuni, recuperare diamanti negli altri, uccidere Zombie e molto altro ancora.
La grafica rende bene l'idea sebbene non sfrutti milioni di colori su schermo e il sonoro è molto carino; l'idea di giocare uno contro l'altro funziona che è una meraviglia ed è divertentissimo splatterare i Troddlers del vostro avversario.
La longevità si mantiene su degli ottimi livelli grazie soprattutto alla varietà superiore rispetto a Lemmings; in generale questo gioco è consigliato a tutti i fanatici di Lemmings e sconsigliato a chiunque soffre di miopia (o astigmatismo che sia)!!!
Alla prossima.

Stefano "BDM" Petrullo

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

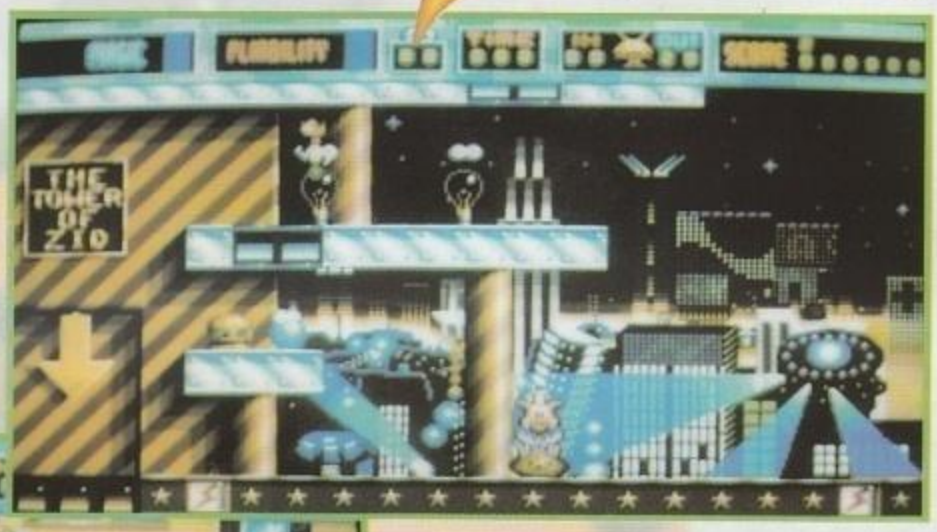
http://www.oldgamesitalia.net/

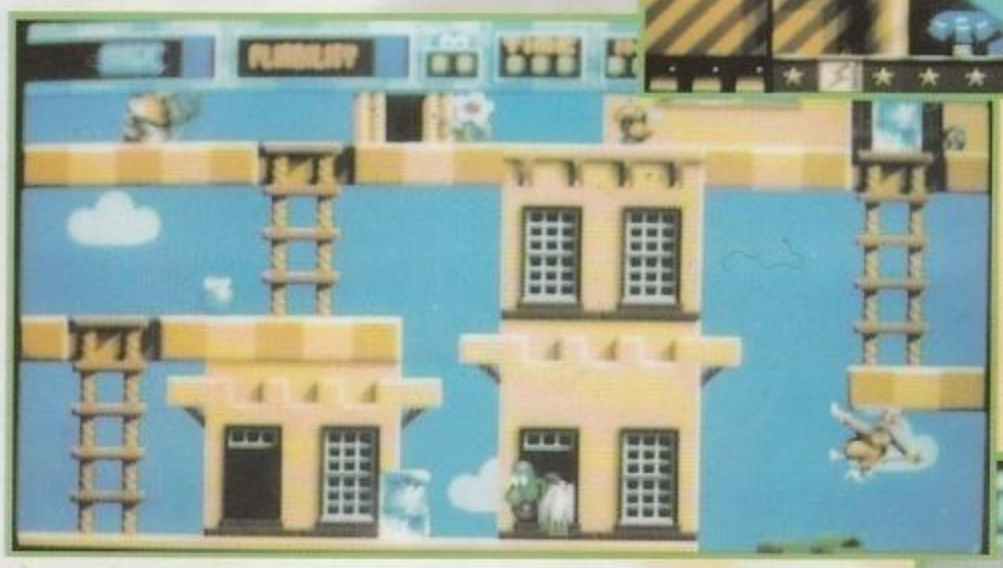
http://www.oldgamesitalia.net/

SYSTEM 3 **(solo 1 MB)**

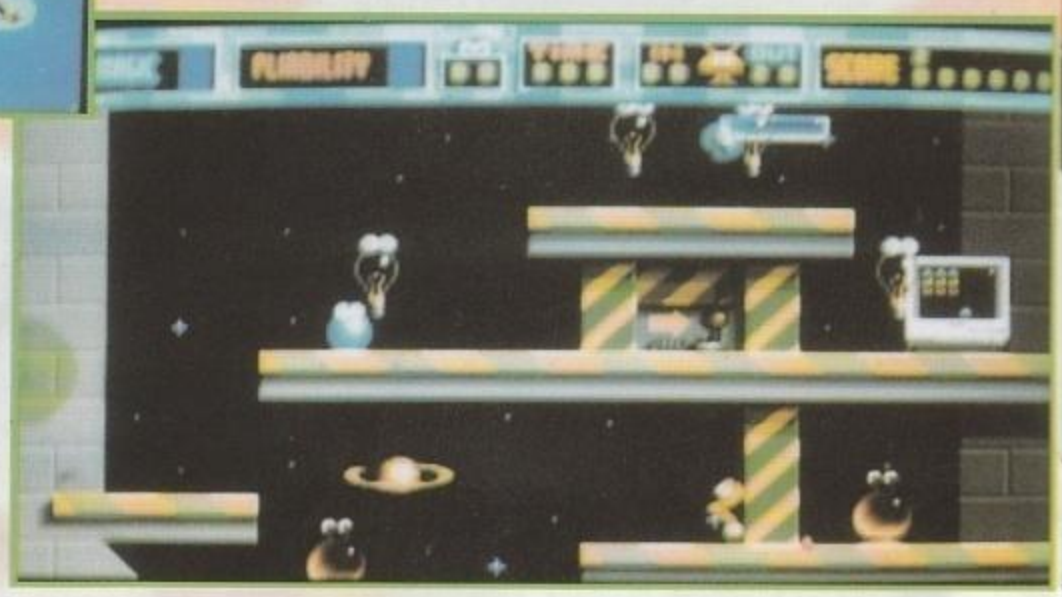
PUTTY

Avreste mai pensato di contribuire all'estinzione di una specie semplicemente masticando un chewing-gum? Beh, questo è quello che inevitabilmente accadrà nel caso che non riusciate a portare a termine la missione che il vostro coraggio vi ha spinto ad intraprendere.





Ma cominciamo dal principio. Si deve sapere che, in una galassia non molto distante da qui, tra la Rainbow I e la Zool, esiste un pianeta, registrato sulle mappe intergalattiche con il nome "Zid", in cui la vita, da tempi immemorabili, si svolge senza alcuna preoccupazione; su questo eden con relativa luna orbitante, infatti, gli abitanti hanno una strana deformazione professionale, che li spinge a passare le giornate colando dal soffitto o assorbendo xyxkkkz, il loro cibo preferito, senza alcun pensiero ad elezioni presidenziali, fiscal drag o quotazioni del marco, serviti fedelmente dai loro amici-vicini Bot, infaticabili robot (da non confondersi con i titoli di Stato) che hanno sempre fatto in modo che la vita dei paffuti abitanti di Zid si potesse svolgere senza alcun intoppo. Questo sistema però rischia di essere bruscamente troncato; infatti il maligno Dazzledale ed il suo fido aiutante Dweezil, sulla loro immensa nave spaziale, hanno deciso, forse per vincere il complesso Edipico (?!), di avviare un ingente business dai sicuri guadagni ma praticamente a costo zero, tramite la vendita degli abitanti di Zid nei più grandi supermercati terrestri sotto forma di Chewing-gum, sfruttando la loro flessibilità come garanzia di palloni più grandi e resistenti che non si appiccicano ai denti. Come vi sentireste voi nella bocca di uno sconosciuto, schiacciati, maltrattati e aromatizzati alla fragola ? Beh, gli abitanti di Zid, venuti a conoscenza del loro terribile destino, essendo allergici alla fragola e non sopportando di essere incartati, hanno deciso di opporsi, ma, non brillando certo per il coraggio, hanno trovato come unica soluzione l'affiggere un cartellone sull'autostrada MI-TO, in cui si sconsiglia l'acquisto di "cicche" aliene; Putty, eroe nazionale dello spensierato pianeta, però, rendendosi conto dell'insufficienza del provvedimento, decide di impedire che il misfatto si compia, lanciandosi direttamente alla ricerca dei malvagi businessmen.



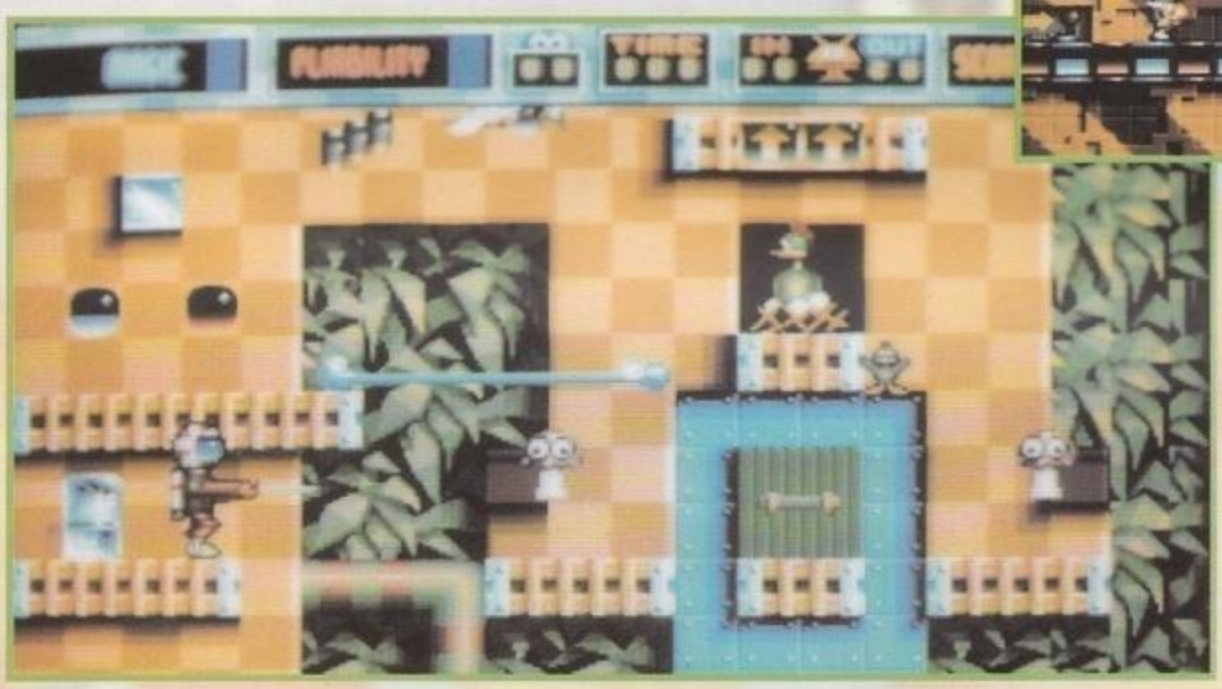
Sarebbe però troppo semplice andare, scacciare il cattivo di turno e ritornare, così i simpatici programmatori della System.3 hanno pensato di aggiungere una lieve ed insignificante variazione; grazie a un suggerimento di questi amabili individui, infatti, Dazzledale ha deciso di catturare tutti i Bot del pianeta, disseminandoli qua e la sotto l'attenta protezione di alcuni bambini terrestri, che il Cattivone ha

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

preso in prestito e trasformato in orrende e grottesche creature, disposte in sei terrificanti livelli e pronte ad accogliere il nostro eroe a braccia aperte.
Insomma, non c'è da scherzare, e, ricorrendo all'ampia gamma di movimenti di Putty, occorre fare in fretta e raccogliere tutti i robot di ogni livello, uno alla volta, portandoli in luoghi sicuri, evitando che il tempo o la limitata energia a disposizione si esauriscano.
Si parte dalla accogliente Putty Moon, luna orbitante intorno a Zid, in cui possiamo scegliere se accedere direttamente al primo livello o se passare prima da una vera e propria palestra in cui esercitare i movimenti base della simpatica pallina gommosa; è incredibile il numero di evoluzioni che si ottengono con le varie combinazioni dei movimenti del joystick: è possibile allungarsi alla Tiramolla, dare pugni, compiere balzi, gonfiarsi per attutire la caduta dei Bot meno intraprendenti, fare il caffè(non sto scherzando!!), modellarsi in altri personaggi, sciogliersi in una pozza per potere raccogliere (o assorbire) gli amici robot (o i nemici meno indigesti), il tutto con effetti sonori veramente notevoli, come ad esempio il rumore di Putty che digerisce, o il BURP che emette quando è sazio....se ne sentono di tutte le tonalità. (equivalente acustico di 'se ne vedono di tutti i colori)
In quanto a folklore, però, nemmeno i nemici scherzano, ed è chiara la loro serietà già dai nomi, per cui ci ritroveremo ad affrontare una Carota Terminator, una Salsiccia Rozzona, un Porcello Saltellone, una Rana in Tassì, e così via; l'aspetto grafico è poi impagabile, e già dal secondo livello si ha un po' di ribrezzo nel mangiare il ripugnante folletto moccioso, grosso individuo che, dopo aver compiuto un ingente lavoro di precisione con le dita della mano sinistra, ci lancia il (copioso) materiale prodotto dalle sue narici.
Per il resto lo schema di gioco è quello classico del platform game, con gli ostacoli piazzati nel punto giusto, per fare in modo che ci vengano tolti i Bot proprio mentre ci accingiamo a rilasciarli al sicuro, (con conseguente urlo, lancio del joystick e pugno sulla tastiera) anche se (in verità piuttosto raramente) è possibile ritrovare gadget che possono risultare utili alla nostra causa; su tutti una comodissima dentiera, che ci permette di digerire nemici notevolmente più grandi del minuto Putty, o un gettone per chiamare lo Zio Ted, di professione avvocato, che intrattiene, con la sua famosa arringa sulle pesche sciroppate, gli stupefatti avversari.
Se a tutte queste curiose trovate, poi, aggiungete dei fondali stratosferici in



Overscan, un sonoro in gran parte digitalizzato e una giocabilità elevatissima, risulta difficile trovare, nel gioco, rilevanti pecche; volendo tuttavia cercare l'ago nel pagliaio, ammetto che può non essere digeribile dagli amanti dei platform frenetici alla Zool la lentezza dei movimenti di Putty, che ne rendono il controllo più impegnativo della norma: se si sale sulla piattaforma sbagliata, è difficile correggere la propria mossa, se non con la perdita di un'ingente dose di energia.(Diversamente da Zool, in cui la freneticità dell'azione permetteva la ripetizione di qualsiasi mossa)
Per concludere, un elogio particolare va alla System 3 per la chiarezza e l'accuratezza nella traduzione delle istruzioni in italiano; può sembrare inutile leggere il manualetto relativo a un platform game (ed in effetti lo è), ma vi consiglio di soffermarvi sulle descrizioni dei "cattivi" con relativi suggerimenti; il divertimento è assicurato.

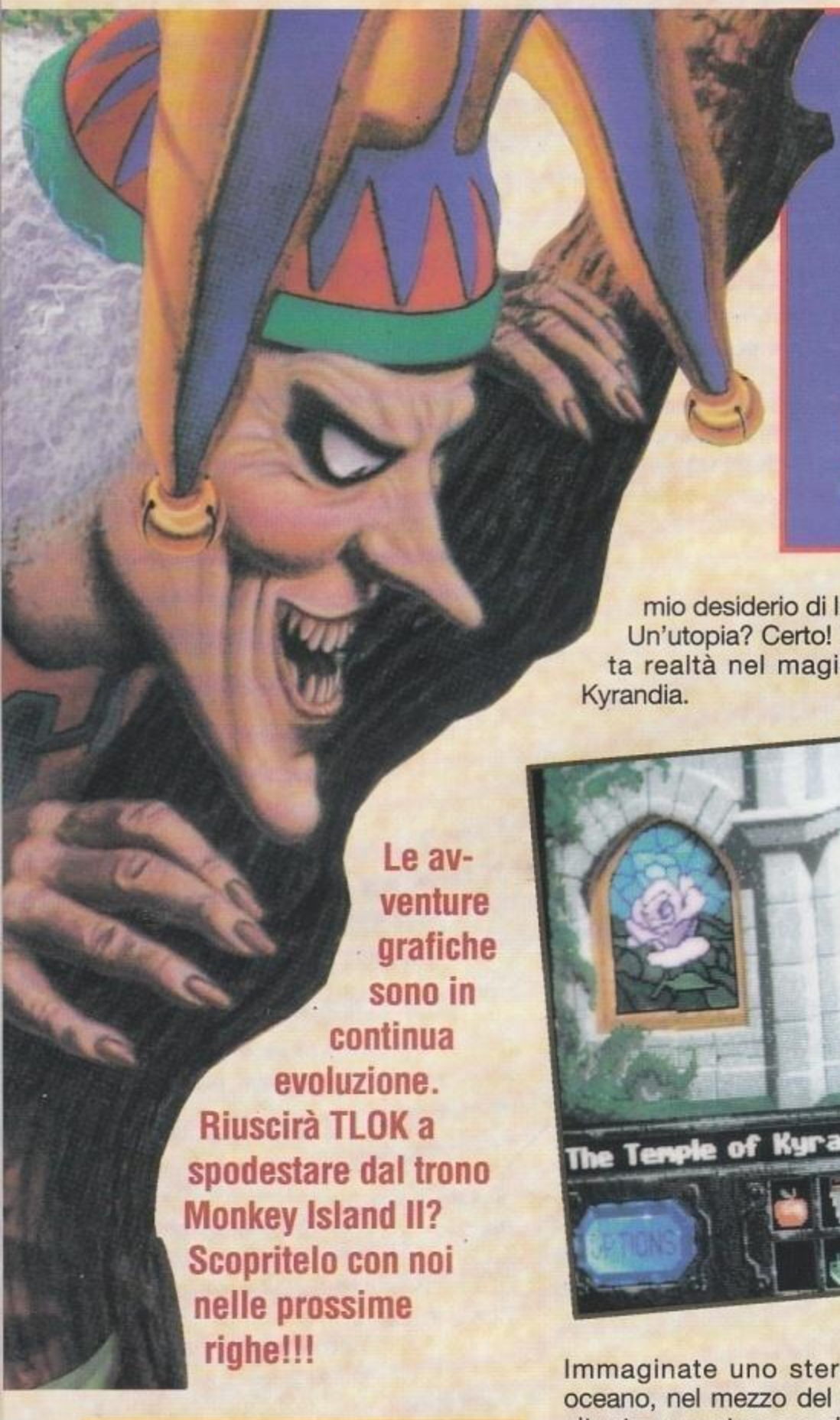
DRUIDO

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



THE LE Kyra

Le avventure grafiche sono in continua evoluzione. Riuscirà TLOK a spodestare dal trono Monkey Island II? Scopritelo con noi nelle prossime righe!!!

VIRGIN

Basta!, basta!, non ne posso più. Tutte le mattine mi sveglio alle sette ed esco col buio per andare a scuola. Prendo la metrò assieme a migliaia di pendolari abbioccati come me, tutti uguali, con la mia stessa faccia completamente inespressiva.
Questo è l'inizio di una delle mie trecentosessantacinque giornate (più o meno), infarcite di smog e di stress.
Finalmente a casa, vicino al mio Fido compagno di evasione. Evadere, oh, sì, evadere, verso un mondo lontano, dove la Natura sia ancora protagonista e possa fare da sereno sfondo al mio desiderio di libertà.
Un'utopia? Certo! Ma che diventa realtà nel magico mondo di Kyrandia.

Immaginate uno sterminato oceano, nel mezzo del quale è situata una strana e del tutto particolare isola, attraversata da un'alta catena montuosa, sulle cui pendici prospera una lussureggiante vegetazione e dove limpidi laghetti e sinuosi torrenti rendono ancora più romantica la visione.
A questo punto voi potreste dire: "Sì, ma a me...?", e io vi direi: "Sì, a voi!", al che voi mi direste: "A noi cosa?", e così via, fino a spaccarci la faccia reciprocamente.

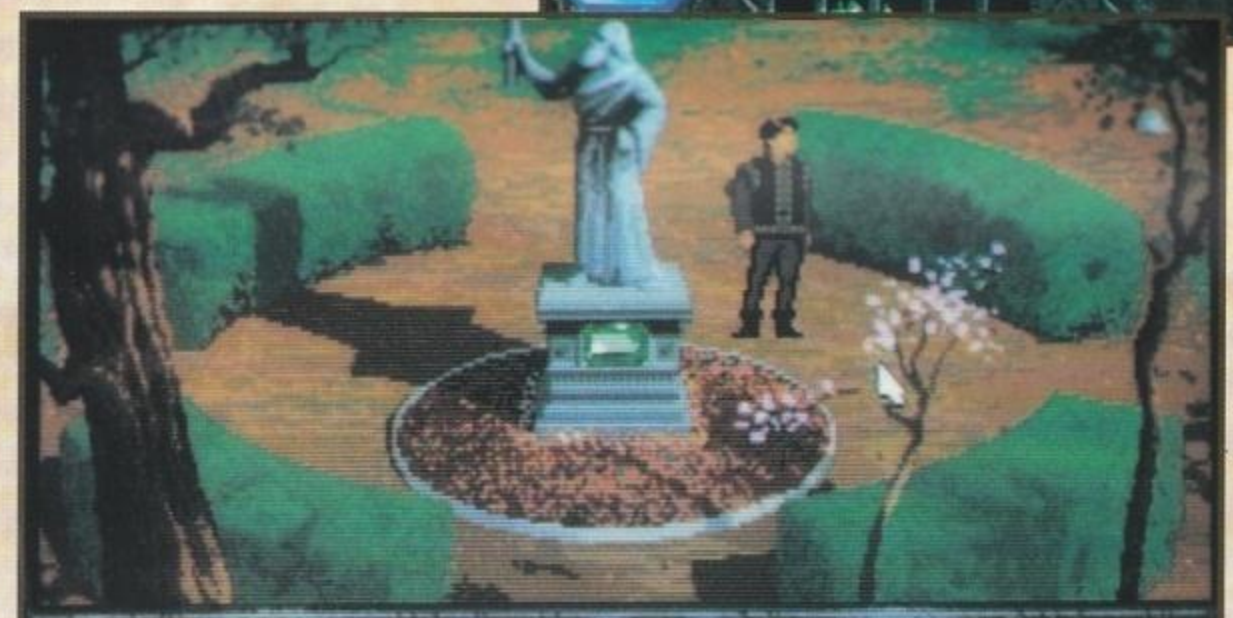
Occorre perciò una spiegazione, prima che gli animi si surriscaldino, dal momento che io sono un pacifista e amo gli animali (per lo meno finché qualcuno non mi guarda negli occhi).
Dovete sapere innanzitutto che il vostro nome non è Santuzzo, Beppe, Pirimpicchio o

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGEND OF Kyrandia



Marcoauletta, bensì Brandon, lo sprovveduto nipote (nonché principe) di quel pezzo di cemento di suo nonno Kallak, diventato tale grazie ad un malefico sortilegio.
E qui infatti si cela l'inghippo, perché questo fantastico e sereno mondo è in realtà dimora di quel simpaticone del giullare di corte, tale un tempo, ma completamente fuori di melone attualmente.
Il vostro scopo sarà, pertanto (come vogliono tutte le avventure grafiche in stile Monkey Island), di girovagare per il territorio in cerca di tutto ciò che possa tornare utile per recuperare la preziosa gemma di Kyrandia, trafugata dal giullare Malcom, liberare il nonno incalcestruzzato e vivere così un'esistenza felicemente oppressa dal nonno despota, ma con la speranza di conquistare quel gran pezzo di sacerdotessa (giocate e capirete).
Ora voi probabilmente vi aspetterete la descrizione, magari anche dettagliata, del gioco in questione. Avete proprio ragione!
Cominciamo col dirvi che non ho mai giocato un'avventura più immediata e di facile comprensione come questa (testi in inglese a parte).
L'interfaccia utente, infatti, si limita ai più elementari movimenti, facendovi usare il vostro mouse come mai prima d'ora (è come se parlaste telepaticamente con il protagonista che impersonate).
Ad esempio, se vorrete far cambiare schermata a Brandon, basterà spostare la freccia-cursore verso l'estremità del video; e come per magilla, la freccia si tramuterà in un ordine perentorio al nostro eroe di attraversare lo schermo per raggiungere quello successivo.
Se invece non sarà possibile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE LEGEND OF Kyrandia

uscire da quel lato del video, il cursore si trasformerà in un cerchietto indicante l'accesso vietato; questo non vuol dire che è finito il mondo, bensì che da lì "se pasa minga" (non si passa).

Sempre col mouse, potrete interagire con l'ambiente circostante, raccogliendo o depositando i numerosi oggetti che incontrerete nel vostro cammino, come gocce d'acqua, lettere scritte su carta di pergamena e altri oggetti di svariate forme e identità (però, non ho visto l'Auricchio).

Se poi volete colloquiare, ancora più facile; basterà infatti sbattere in faccia al personaggio che vi interessa l'oggetto (tramutatosi in cursore) che credete più utile per quello specifico momento.

A proposito di conversazioni, però, forse sono un po' troppo prolisse e articolate; infatti, una volta innescato il discorso tra Brandon e l'interlocutore, è molto difficile farli smettere, anche se parlano della cosa più noiosa che si possa immaginare (come ad esempio il motivo del litigio tra Ridge e Donna - vedi Beautiful).

I movimenti dei personaggi sono abbastanza fluidi, anche se ancora non si può parlare di buona animazione, infatti, Brandon, nei suoi movimenti, assomiglia alla donna bionica mentre corre (al rallentatore). Da tener conto, comunque, che molte azioni si possono svolgere solo se il personaggio principale (Brandon) è situato in determinate posizioni, come ad esempio nella schermata della rinascita del salice piangente (stupenda la trasformazione con la quale l'albero ritorna alla vita), vi dovete mettere proprio come se la doveste fare contro l'albero stesso.

Ma arriviamo al punto cardine su cui ruota l'intera faccenda: la grafica. Non so di preciso con quanti colori si esprima, ma posso senz'altro garantirvi che non sfigura minimamente nei confronti della versione PC, che ne ha ben 256.

E' infatti molto nitida e gradevole, con sfumature di colori degne del paese incantato in cui ci si trova e della formidabile "apparecchiatura" con la quale stiamo giocando.

Per contro il sonoro, a parte qualche striminzita musichetta di accompagnamento e l'angelico cinguettio degli uccellini... che non si sente per niente, non è all'altezza di supportare una valida avventura grafica quale è questa.

Infatti, il gioco è quasi del tutto privo di effetti sonori, fatto che, come precedentemente detto,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

contrasta con gli stupendi luoghi che andrete a scoprire.
A questo proposito, fate molta attenzione, perché nei boschi di Kyrandia, come succede a Milano in zona Stazione Centrale nelle notti di nebbia, è molto facile perdersi e magari fare anche brutti incontri; ed è proprio in questi luoghi, infatti, che per una piccola distrazione si può perdere completamente la diritta via e non saper più tornare sui propri passi. A questo proposito consiglio vivamente di trovare un bel pezzo di pane, e distribuire i suoi frammenti lungo il vostro tragitto, in modo che, uccellini permettendo, sarete in grado di trovare la strada di provenienza (questo sistema, lo utilizzo anch'io tutti i giorni per andare in redazione, e vi assicuro che funziona)
Ma siamo ormai all'epilogo, o quasi, della recensione, e quindi al momento più saliente dell'intero testo; grava infatti su di me l'infame compito di farvi decidere se comprare questo gioco o meno: se avete un'hard disc, vi piacciono le avventure, vi piace la bella grafica e vi ritenete moderatamente intelligenti, allora compratelo; se invece avete tutte queste doti, ma non l'hard disc, il problema si intensifica; infatti, anche se nella prima parte del gioco sarà sufficiente avere un doppio drive, successivamente l'azione di gioco verrà frammentata da un continuo cambio di dischetti (nove); O.K., O.K., ostacolo superabile per un appassionato sfegatato di questo genere di giochi, ma non certo per un ragazzo che, come me, amava i Beatles e i Rolling Stone... ehem, no, scusate, per un ragazzo che non ha ancora dimestichezza con le graphic adventure, e che quindi potrebbe avvilirsi e perdere la continuità della trama.

Raffaele Sogni

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIRAGE **(solo 1 MB)**

ASHES O

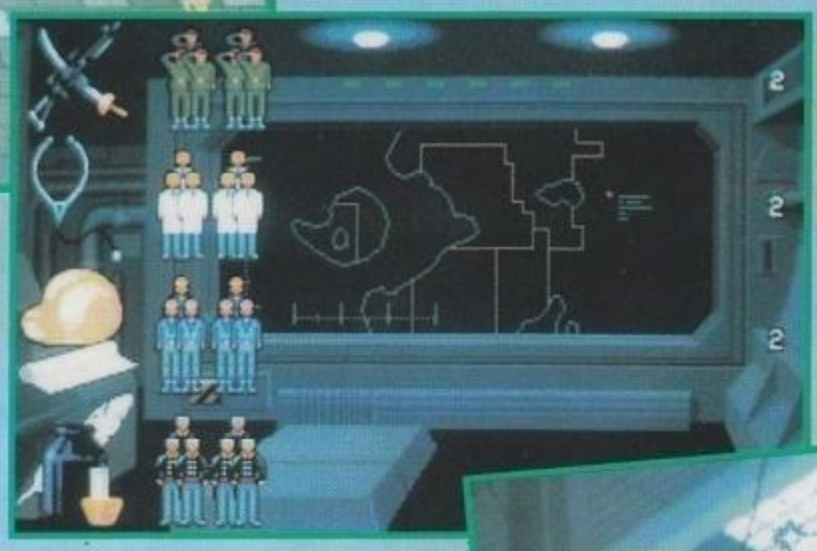
Avete presente l'utente-tipo di Shuttle descritto nella recensione dell'omonimo gioco pubblicata sul numero scorso? beh, sarà certo felice, perché l'ultima, colossale produzione dell'ormai eletto genio Mike Singleton è senz'altro destinata a lui...

Mettiamola così: tutto il gioco si svolge nella vastissima Confederazione delle Repubbliche Sindacaliste, un conglomerato di neo-nazioni nato dallo scioglimento di una Unione totalitaria militaresca, dominata con pugno di ferro dal potentissimo partito Sindacalista. Questo famigerato Partito Sindacalista, al fine di migliorare il proprio (precarissimo) stato socio-economico ha introdotto a suo tempo alcune riforme di stampo democratico, provocando così il crollo dello stesso Partito, il collasso dell'autorità centrale e il caos al limite della guerra civile.

Se questa vicenda vi suona familiare, non stupitevi: se non siete completamente addormentati vi sarete accorti che Singleton si è pesantemente rifatto alla situazione odierna della Comunità degli Stati indipendenti, sorta dopo il crollo dell'Unione delle Repubbliche Socialistiche Sovietiche. Va bene, i giornali li leggiamo anche noi, ma con i videogiochi cosa centra? Centra, perché non solo il gioco si svolge dentro questa benedetta CRS, ma è imperniato sullo sviluppo socio-etnico-militar-politico delle cinque nazioni (Ossia, Ruzakhastan, Belokrania, Moldenia e Servonia) che compongono la Confederazione.

In parole povere, il giocatore impersona un "emissario" delle Comunità Unite (che nessuno sospetterebbe mai essere la controparte Singletoniana delle Nazioni Unite, nevvero?) incaricato da nonsisabenechi con il non facile compito di portare pace e prosperità in un paese che oramai non sa nemmeno più che cosa siano.

Fondamentalmente (ma davvero molto) il vostro compito si riduce a quattro attività-base, rappresentate da altrettanti Programmi preparati dalla direzione centrale: questi programmi sono di



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F EMPIRE

mente nell'ottenere il favore e il consenso della popolazione tramite le cosiddette Public Relations con i più importanti esponenti della comunità.

La chiave del successo sta nel completare i quattro obbiettivi nella maggioranza delle quaranta province divise per i cinque stati: "nella maggioranza" sta a indicare che il vero scopo è "bonificare" gli stati, e non le province. Per completare uno stato è sufficiente infatti pacificare la regione capitale più altre due oppure tutte le regioni tranne quella capitale - il che vi fa capire che bella gatta da pelare sia la capitale, visto che viene sostituita negli obbiettivi da circa cinque

province normali.

Ogni volta che riuscite a portare a termine tutti i compiti all'interno di una provincia, questa si porrà sotto il controllo della Comunità Unita, permettendovi di accedere liberamente a tutte le risorse "del posto", come personale militare, medico, ingegneristico e amministrativo, materiali, veicoli e amenità varie. Eh, sì, veicoli, perché come in tutti gli ultimi "simulatori globali" di Singleton sono previsti gli spo-

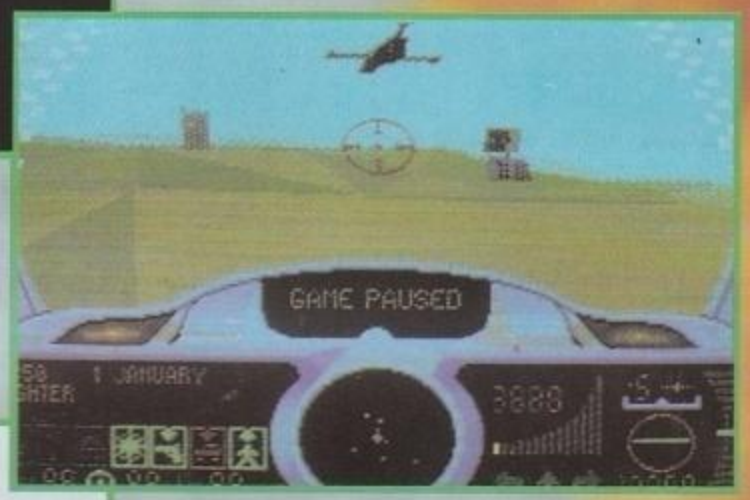
sta-

Costruzione, di Demolizione, di Pacifi-cazione e di Armonizzazione Etnica. Il primo stabilisce una serie di edifici necessari per lo sviluppo delle singole province ottenibili tramite "azioni muratorie" o occupando militarmente quelli già esistenti, il secondo indica una serie di costruzioni da eliminare che rappresentano una minaccia per l'armonia generale, il terzo prevede l'inabilitazione delle varie unità militari ostili presenti nella zona e il quarto consiste essenzial-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

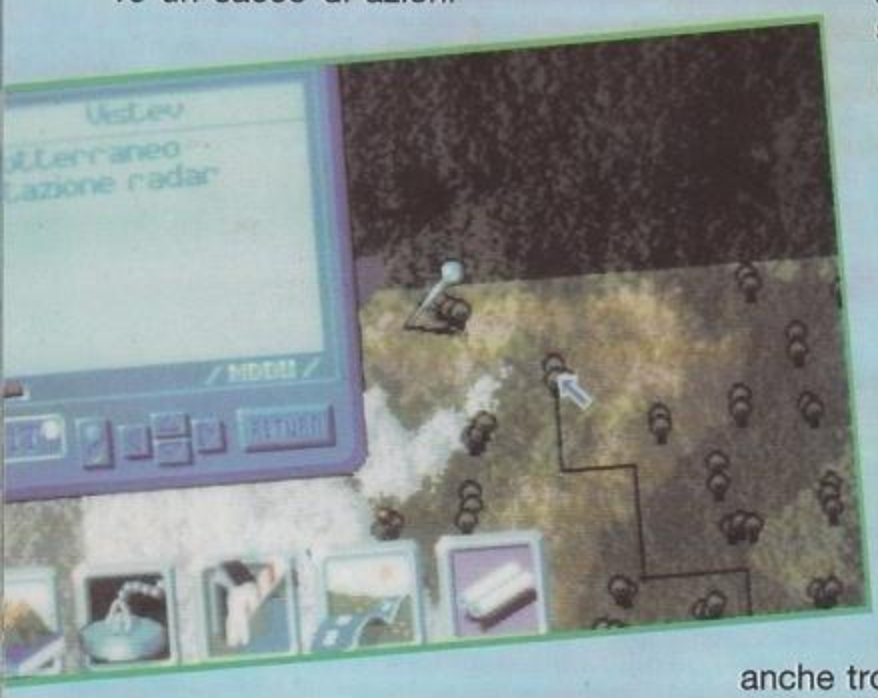
http://www.oldgamesitalia.net/

La provincia di Temir
CRONACA DELLE ULTIME NOTIZIE
ECONOMIA A PEZZI. GLI AFFARI NELLE MANI DI CONTRABBANDIERI E GANGSTER.
I SACCHEGGIATORI RAZZIANO GLI SCAFFALI. NEI NEGOZI NON SI POSSONO TROVARE MERCI.
I RIBELLI SI IMPOSSESSANO DELLE RISERVE AUREE.
Hai 12 giorni per pacificare questa provincia.



menti e i combattimenti, tutti in prima persona. Utilizzando autoblindi, aerei da trasporto, navi, sottomarini, motociclette e persino i vostri piedi dovrete attraversarvi le varie nazioni evitando o attaccando le truppe ostili tramite una specie di "sequenza arcade" in grafica vettoriale.

Il cuore del gioco comunque rimane la parte gestionale a icone, attraverso la quale potrete intraprendere innumerevoli azioni di controllo. E non sarebbe potuto essere altrimenti, visto che in effetti il gioco è tutto un giostrarsi tra collaborazioni interpersonali, gestione di risorse, ottimizzazioni di sforzi e in genere un sacco di azioni



varie ottenute cliccando su una miriade di icone, che per il resto vengono spiegate in maniera sufficientemente esauriente da un manuale decisamente spesso (170 pagine, perdipiù tradotto in italiano come il gioco). Il bello è però che il manuale fa solo da "contorno" alle istruzioni, perché le info più dettagliate si trovano su una videocassetta (e chi non ha il videoregistratore? Boh...) che spiega per filo e per segno le varie "scorciatoie" da tastiera, le azioni da intraprendere, come intraprenderle, il significato di alcuni simboli e così via. in effetti, seguire il video non è essenziale ma è importante - e in effetti, messa così la confezione fa davvero più impressione.

Comunque, non è la confezione che deve essere giudicata: Ashes of Empire è comunque un gioco vastissimo (forse anche troppo), che prende in esame miriadi di fattori differenti e che una volta tanto parte da un intento umanitario, intelligente e attuale. La realizzazione tecnica non è ottimale - il programma spesso gira più lentamente del dovuto, l'accesso al disco è discutibile e il processo di inizializzazione della partita davvero poco encomiabile - e con l'Amiga "standard" il gioco procede comunque in maniera poco spedita. Bisogna contare comunque che non è un giochino da una partita e via, le sessioni di gioco durano comunque un bel pezzo e l'impazienza qui e senz'altro fuori posto. Insomma, il grande pregio di Ashes of Empire è costituito dall'incredibile profondità, il che rappresenta un bene per chi preferisce impegnarsi cerebralmente davanti a un "gioco" (anche se è riduttivo chiamarlo così) e un male per chi desidera un software più leggero. I patiti del genere dovrebbero considerarlo un must, i neofiti però potrebbero venirne un po'... spaventati.

Marco Auletta

ATTENZIONE!

Il programma, il gigantesco manuale (170 pagine) e la videocassetta di istruzioni inclusa nella confezione sono completamente tradotti in Italiano, quindi non potete nemmeno tirare fuori la scusa "eh, ma io l'inglese non lo so...".

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

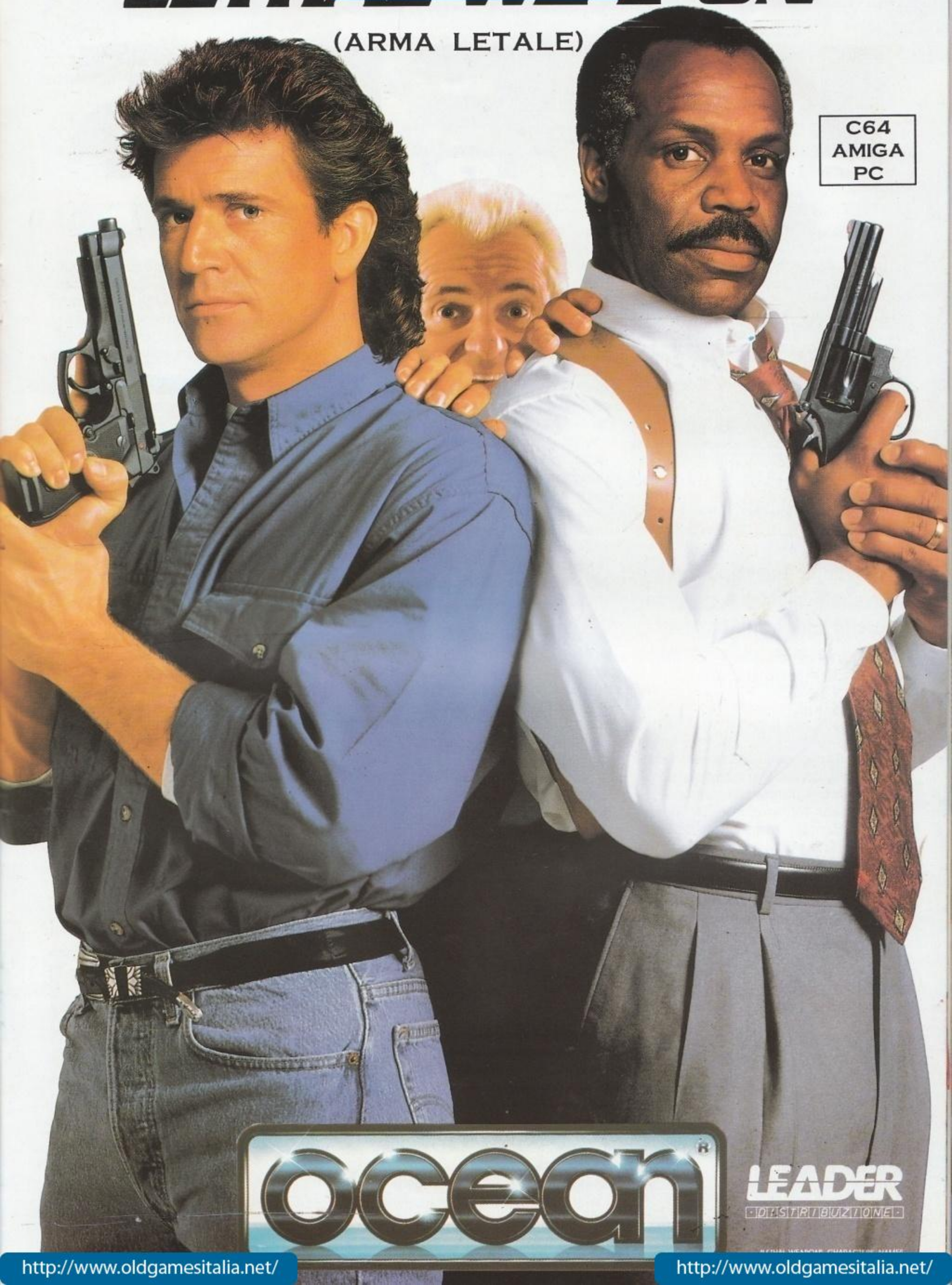
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LETHAL WEAPON

(ARMA LETALE)



C64
AMIGA
PC

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEEDS CHAMPIONS! UNITED

CDS/EMPIRE SOFT. (solo 1MB)

Incredibile! Volevamo stupirvi con effetti speciali e ci siamo riusciti! Ecco a voi il primo gioco commerciale per Amiga interamente scritto in BASIC!!!!

Vedo già molti di voi in preda a crisi depressive e altri che tentano di buttarsi dal balcone (del piano terra, mica siete scemi!), ma non temete, presto quest'incubo finirà, ma fino ad allora dovrete soffrire un pochettino.
Se credevate che i giochi della Domark fossero brutti, allora non avete mai visto questo (e tu hai mai visto S.T.U.N. Runner per AMIGA? NdBDM), comunque bando alle ciance e partiamo con la descrizione del gioco.
Innanzi tutto cos'è o meglio chi è il Leeds? Beh, presto detto, il Leeds United è una squadra "famosissima" (come, non l'avete mai sentita nominare!?!) che milita nel campionato di calcio inglese da parecchi anni.
I più genialoidi tra voi avranno sicuramente capito che tale game, non è certamente un simulatore di volo né tanto meno uno shoot'em-up bensì un'incredibile e innovativissimo gioco manageriale di football (Yeah!!!).
Probabilmente quel gran volpone del programmatore ha ben pensato che non essendoci molti giochi di questo genere, il mercato avesse una reale necessità di un tale programma..... peccato che sia disponibile già da parecchi mesi il completissimo The Manager della U.S. Gold.
Ma vediamo cosa succede se inseriamo il dischetto nel drive del fedele Amiga redazionale; dopo un bel caricamento (nel frattempo sono andato a prendermi una cioccolata giù al bar) mi trovo davanti a un misterioso RUNTIME ERROR, incredibile! Dopo anni e anni che possiedo l'Amiga non mi era mai capitato di vedere un'errore simile.
Dando un'occhiata al manuale mi rendo tragicamente conto che il gioco non solo non usa il drive esterno, ma bisogna necessariamente scollegarlo! Roba da pazzi!
Scollegato il tutto, riprovo a caricare, e finalmente il gioco risorge, quindi mi trovo davanti ad una schermata disegnata da un bambino dell'asilo (senza offesa per quest'ultimo) in un misero 320X200 a 16 colori; di certo non pretendevo l'alta risoluzione o l'HAM, ma perlomeno uno schermo disegnato decentemente a 32 colori non mi pare sia così difficile da programmare, visto che anche Championship Manager della Domark ha delle schermate più decenti.
In questo famigerato schermo delle opzioni potrete selezionare tramite tastiera (mi sono dimenticato di dirvi che Leeds non prevede né mouse né joystick) una serie di finestre (chiamiamole così), ognuna con diverse funzioni. In questo menu potrete compiere parecchie scelte, tra le quali, comprare, vendere, barattare giocatori, controllare la forma fisica dei vostri atleti, visionare tabelle, tabelline, tabelloni ecc. ecc. "farciti" con statistiche d'ogni genere.
Una volta effettuate le vostre scelte (ci vorrà un bel po', visto e considerato che il gioco gira ad una velocità davvero bassa), potrete finalmente gustarvi la partita vera e propria.
Avete presente The Manager, che durante le partite vi mostrava delle animazioni sempre diverse? Bene, scordatevele! In questo programma è stato usato un nuovo sistema denominato PING-PONG GRAPHICS che praticamente funziona in questo modo: si fa disegnare una schermo da un pazzo, poi si inseriscono delle scritte tipo attacco, difesa, centrocampo, e successivamente le si fanno rimbalzare da sinistre a destra, fino a quando l'algoritmo del programma non si decide ad assegnare un gol a qualcuno.
Finita la partita vi troverete davanti ad una serie di schermate che vi illustreranno l'andamento del campionato; se da una parte queste statistiche fanno piacere, dall'altra bisogna ammettere che sorbirsele tutte ogni volta non è certo un'esperienza piacevole (zzzzzz...).
Insomma se volete un gioco manageriale bello e completo compratevi The Manager, se invece volete divertirvi a fare esperimenti con l'HiSoft Basic compratevi Leeds United (ah, dimenticavo di dirvi che se non avete un mega, non funzione un bel tubo), di giochi così non ne fanno più (e meno male!!!)

VALUTAZIONE GLOBALE

★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOCOMOTION

GLOBAL SOFTWARE

Per iniziare questo articolo avrei il piacere di porvi un indovinello in tema con il gioco: "Sapete che differenza passa tra il trenino elettrico e il seno materno?" La risposta la troverete in fondo all'articolo, ma provate a sforzarvi e magari riuscirete a capirlo da soli...

"Il treno è sempre il treno" affermava Renato Pozzetto in un suo celebre film, e proprio perché questo programma tratta uno dei mezzi di trasporto più utilizzati al giorno d'oggi, merita una certa attenzione. Chi di voi non ha mai posseduto un trenino elettrico o non ha mai desiderato di averlo? Penso poche persone risponderanno negativamente a questa domanda ed in ogni caso, questo tipo di gioco, o forse è meglio considerarlo un hobby, non ha certamente età. Personalmente ho sempre desiderato fare quello che gli Addams (famiglia protagonista di un omonimo telefilm) fanno da molto tempo: uno scontro tra treni. Mitico il passatempo dei vari componenti della famiglia i quali si divertivano ad incrociare le locomotive presenti nel loro personale trenino elettrico. Forse è un poco macabro e dispendioso farlo con una normale pista, ma da oggi potremo ovviare al problema grazie a questo nuovo videogioco.

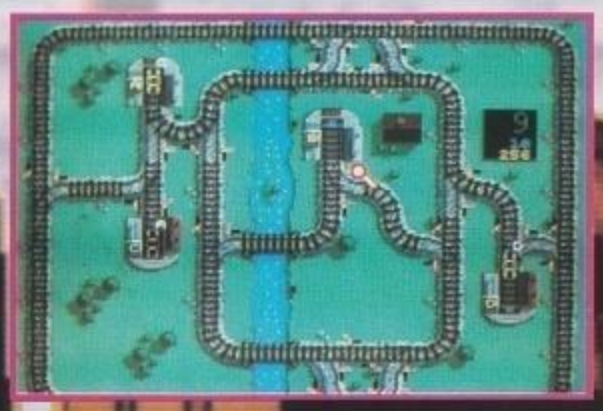
Locomotion è un puzzle game inventato dalla Global Software che, come certamente avrete già intuito, come protagonista indiscusso della vicenda ha una rete ferroviaria con relativi scambi, stazioni di fermata e treni. Il gioco è davvero molto semplice: il vostro compito è, impersonando un capostazione, di portare senza incidenti i vari treni che si susseguiranno nello schermo, nella destinazione esatta. All'inizio del gioco, tre sono le stazioni da controllare e lo schema ferroviario è abbastanza semplicistico; casualmente in una delle stazioni, preceduto da un segnale di avviso, apparirà una locomotiva con la relativa destinazione. Fino a qui è tutto molto semplice, perché con un accurato studio degli scambi, portare i passeggeri a destinazione sarà un gioco da ragazzi. Le cose si complicano invece quando le locomotive contemporaneamente in viaggio saranno tre, quatto, cinque o addirittura in numero ancora maggiore ed allora il vostro colpo d'occhio e la vostra strategia nell'attuare gli scambi, dovranno essere infallibili. Se accadrà una disgrazia, è raccomandabile non perdere la testa e cercare comunque di terminare lo schema. La conclusione del livello infatti, non sarà compromessa da un eventuale incidente, ma si verificherà quando riuscirete a portare il numero minimo di treni richiesto dal computer. Il punteggio varierà poi da differenti fattori quali il tempo rimasto a disposizione, la sequenza dei treni arrivati nelle stazioni e gli scontri (chiaramente è meglio evitarli) effettuati.

Purtroppo Locomotion mi è sembrato un poco stancante alla lunga, vista la scarsità di reti ferroviarie presenti, ma la Global Software ha pensato a questo creando un semplice ed intelligente editor per creare a nostro piacimento piani di gioco differenziati. Tramite mouse potremo infatti costruire curve, incroci, scambi ed altro con semplicità, sempre che abbiate la fantasia necessaria per adempiere a questa opzione.

Per quanto riguarda la grafica, Locomotion è ben colorato, ma nulla di più e il sonoro si fa apprezzare per il realismo che trasmette al videogiocatore. Un buon prodotto dunque che ha nell'innovazione il suo punto di maggiore forza.

Vorrei concludere questa recensione con la risposta al quiz iniziale che è "Nessuna... entrambi sono stati inventati per i bambini, ma ci si divertono maggiormente i papà"; spero vi sia piaciuta anche se era un poco vecchia.

Massimiliano Pescatori



VALUTAZIONE GLOBALE

★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

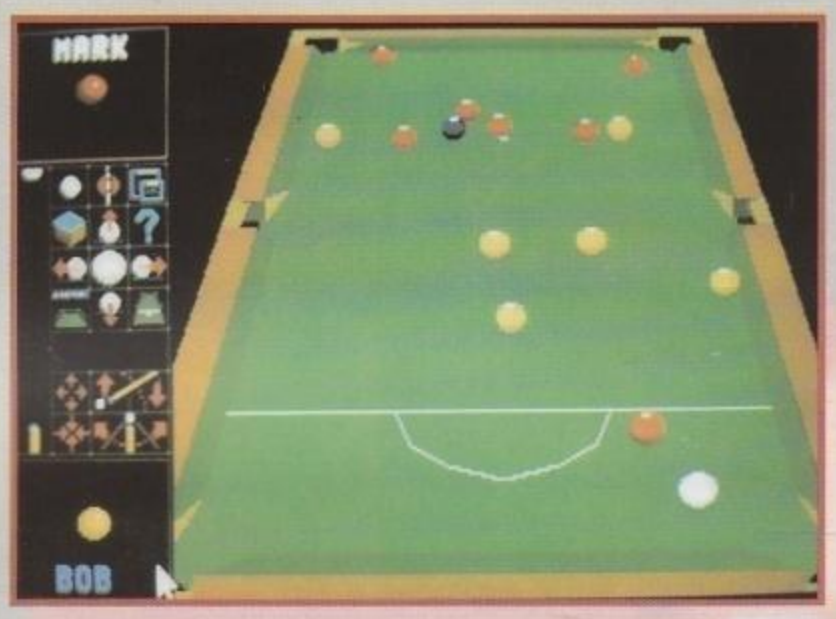
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POOL

VIRGIN

L'atmosfera è tesissima... Il nervosismo è quasi palpabile... Il campione si appresta a imbucare la palla otto dopo aver ripulito il tavolo... La sua fronte è imperlata di sudore, ma le mani sono fermissime. Ecco: si appresta a tirare! Prende bene la mira e... SKRRRRRAAAAAAAA! Oops, quanto hai detto che costa un panno nuovo?



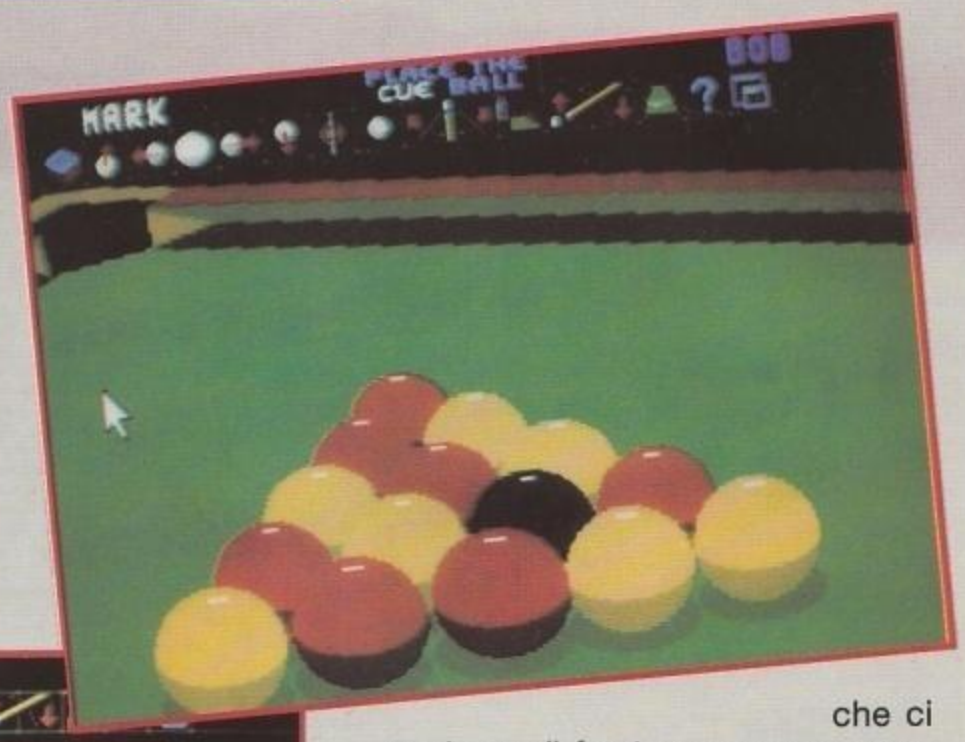
Se il vostro sogno è di provare l'ebbrezza di una partita a biliardo senza dovervi preoccupare troppo del succitato costosissimo panno verde o delle figuracce inaudite provocate da spettacolari lisci, bevute a raffica, "steccate" al limite dell'inverosimile o palle lanciate oltre il bordo del tavolo verso chissà quale destinazione a una velocità direttamente proporzionale al valore dell'oggetto che sta per essere preso in pieno, allora avete proprio scelto la recensione giusta. Pool infatti (e lo si capisce dal titolo, dalle foto e magari anche da quello che ho scritto fin'ora) è una simulazione di biliardo, programmata dal mitico Archer Maclean, autore - guarda caso - del fortunatissimo e pressoché identico Jimmy White Whirlwind Snooker che permette di partecipare a due discipline differenti: il famigerato "nove palle" da torneo americano (avete presente "Il colore dei soldi"? Ecco) nel quale bisogna mandare in buca i vari oggetti sferici in ordine numerico e l'altrettanto famoso "palla otto" (per gli anglofoni Eight Ball) nel quale si devono "imbucare" tutte le palle di un tipo e successivamente eliminare la palla nera, o appunto "palla otto".

Se le regole non rappresentano nulla di particolarmente interessante o innovativo, lo è il sistema di controllo che permette di pilotare tutta la "simulazione": tramite infatti un completissimo pannello posto nella parte alta dello schermo (e che comunque può essere riposizionato a lato qualora venisse a coprire un area di schermo utile) è possibile accedere a tutte le funzioni principali del Kit del Piccolo Giocatore di Biliardo: partendo da sinistra a destra, troviamo il selettore della potenza del tiro (da "un sacco" a "quasi niente" passando per molte gradazioni), il gesso (indispensabile per effettuare tiri a effetto senza "steccare"), l'icona che serve a spostare verso l'alto il punto dell'impatto della stecca contro la pallina (determina l'effetto), quello per spostarlo verso sinistra, quello per colpire la palla, quello per spostare il punto a destra, quello per spostarlo in basso (purtroppo non è disponibile il massé, vuol dire che per stavolta ci limiteremo a devastare solo il tavolo), una comoda icona per visualizzare la traiettoria che prenderà la nostra palla (senza controllare le collisioni con le altre), l'icona che serve a "visualizzare" la palla principale, le icone per ruotare la visuale e l'ideale puntamento a destra e a sinistra, l'icona per risistemare il pannello (ve

http://www.oldgamesitalia.net/

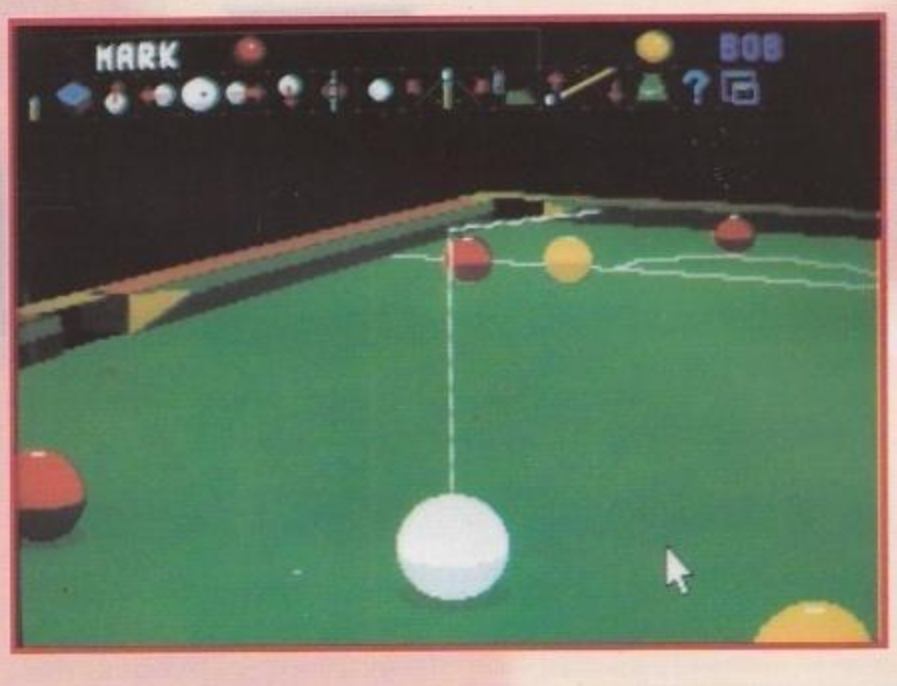
http://www.oldgamesitalia.net/

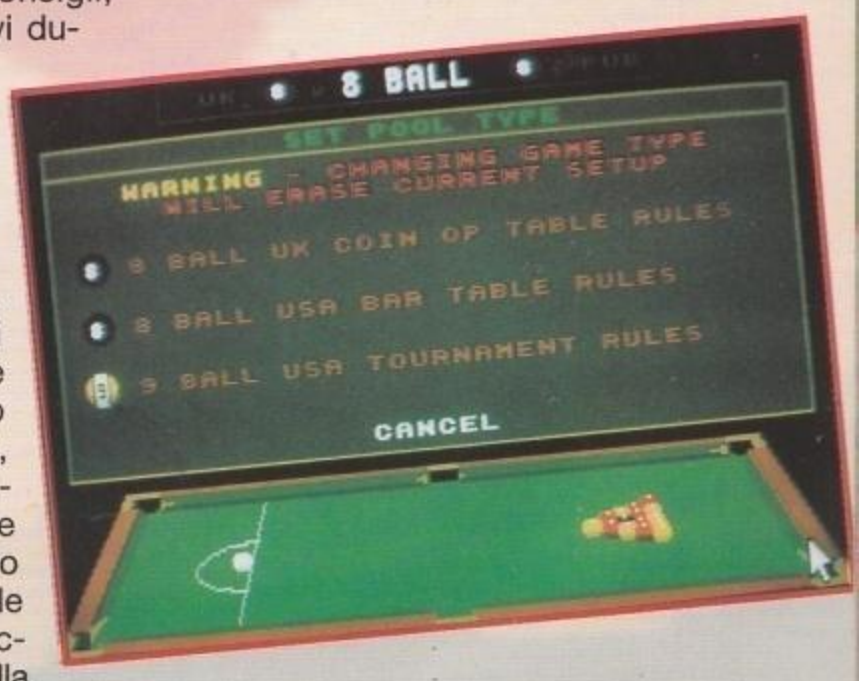
http://www.oldgamesitalia.net/



quella per abbassare e alzare la visuale, per visualizzare tutto il tavolo e infine due icone a scopo informativo, una sull'andamento del match e una sulle varie info del gioco.
Se accedere alle varie icone dovesse in un qualche modo risultarvi scomodo o vi fosse proibito dalla vostra religione, potrete ottenere praticamente tutti gli stessi risultati mediante la tastiera (poco consigliato) o l'azione diretta del mouse sul tavolo, cosa che si rivela estremamente facile e intuitiva (es. si "trascina" il puntatore sul tavolo e lo si fa ruotare in orizzontale premendo il tasto di sinistra, lo si zooma con quello di destra e lo si fa roteare su tutte le assi premendoli tutti e due).
Visto quant'è user friendly 'sto programma? Ma non è tutto: tenendo conto della probabile ignoranza dei più riguardo alle spesso assurde regole delle varie specialità, il computer ogni qual volta viene commesso un fallo o un errore di un qualsiasi genere non si limita a "passare la palla" all'avversario e/o appioppargli dei punti bonus, ma spiega esattamente quale è stato l'errore e quale sarà la (severissima) punizione.
Il computer però non si limita a elargirvi consigli, supportarvi durante l'azione e così via: quando è necessario, si adopera a bastonarvi ben bene con uno dei numerosi giocatori simulati, che vanno dallo scarsone assoluto che usa la stecca come un'arma impropria al novello Tom Cruise che vi spezzerà le reni senza nemmeno farvi toccare una palla (e lì il difficile della partita starà tutto nel vincere il "testa o croce" per iniziare).
Finito lo sbrodolamento sulle varie possibilità e particolarità di questo Pool, è doveroso sottolineare il fatto che ci troviamo di fronte a un vero e proprio capolavoro nel suo genere: innanzitutto, la parte tecnica è curata in maniera incredibile - la grafica è decisamente fluida, veloce e convincente (anche se la palla nove fa un po' ridere, come fa a rimanere sempre nella stessa posizione? Che fa, scivola?) e il sonoro è praticamente tutto campionato. In effetti, il programma è lo stesso del famosissimo Jimmy White Whirlwind Snooker, solo che almeno questa volta le regole sono un po' meno impenetrabili (chi è che gioca a Snooker in Italia? Probabilmente gli stessi che giocano a Badminton, ovvero "il volano in versione stupida"). Il fattore divertimento perciò è decisamente alto, anche perché il biliardo bene o male è apprezzato da tutti - e questo è davvero un ottimo programma che lo simula in maniera più che competente. Se ve lo fate sfuggire, siete dei fessi.

Marco Auletta




8 BALL
SET POOL TYPE
WARNING - CHANGING GAME TYPE WILL ERASE CURRENT SETUP
8 BALL UK COIN OP TABLE RULES
8 BALL USA BAR TABLE RULES
9 BALL USA TOURNAMENT RULES
CANCEL

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAMPART

DOMARK

Bene, bene, bene, era un po' di tempo (neanche tanto a dire la verità), che non recensivo un gioco Domark e voi lettori vi starete chiedendo di cosa parla questo nuovo capolavoro (ehm...), continuate a leggere e lo saprete...

Ero stanco, terribilmente stanco, l'ultima battaglia mi aveva stravolto e ormai la mia voglia di combattere non era più quella di una volta; i giorni passavano e la mia stanchezza cresceva, la noia era ormai una caratteristica della mia vita da re.

E' passato un anno dall'ultima battaglia e ormai nessuno ha più interesse a conquistare il mio regno: SONO TROPPO FORTE!!!
Ma, cosa sta succedendo? Vedo delle navi all'orizzonte e non sono mie...
Il re decise a questo punto di ricevere i nuovi arrivati:
"Soldato, manda un emissario ad accogliere quelle navi"
"Agli ordini sua maestà"
Passarono due settimane (le automobili non c'erano ancora!):
'"Soldato dov'e finito l'emissario?"
"E' quasi tornato"
"Come sarebbe a dire quasi, è al castello o non è al castello?"
"E' quasi al castello"
"Stai cercando di prendere per i fondelli il tuo supremo, fantastico e modesto sovrano?"
"No, non mi permetterai mai di offendere voi, il grande e potente Pisellonio II (Monty Python docet)"
"Allora sii preciso, questo dannato emissario è nel castello o no?"
"In un certo senso sì e in un certo senso no"
"Santa pazienza sii più preciso se non vuoi diventare concime per le mie piante"
"Se vostra magnificenza si riferisce al corpo dal collo in giù posso dirle con sicurezza che l'emissario è qui mentre per ciò che concerne la testa, beh penso sia ancora in mano ai visitatori"
"Vuoi dire che hanno decapitato un MIO (e sottolineo MIO) uomo?"
"Beh, se la vogliamo mettere così..."
"Nessuno fino ad ora ha mai osato tanto, ve la farò pagare!!!"
"Soldato arma i cannoni e dai ordine di rinforzare le mura del castello, una dura battaglia si profila all'orizzonte e...dobbiamo vincere"
"Ma, altezza, i nostri cannoni sono ormai in disuso da secoli e non abbiamo abbastanza manodopera per costruirne di nuovi"
"Soldato, non discutere ed esegui!"

(questa frase mi ricorda qualcuno, vero Marco?)
"Agli ordini" (anche questa comunque mi dà una sensazione di deja vu)
E finalmente comincia il gioco (lo so che la trama è noiosa ma d'altronde devo riempire due pagine, qualcosa dovrò pur scrivere no?)
In Rampart voi prenderete il comando di un esercito il cui scopo è conquistare tutto il conquistabile nuclearizzando gli invasori e occupando territori su territori; per fare questo dovrete innanzitutto scegliervi una fortezza, fortificarla (appunto), piazzare dei cannoni e infine sparare verso il vostro

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RT

avversario cercando di procurargli più danno possibile; il nemico in questione potrà essere una forma di vita organica cioè un uomo (nel qual caso dovrete riuscire a blastare il suo castello) o il computer (che vi attaccherà via mare tramite delle navi le quali, raggiungendo terra, faranno sbarcare delle brutte cose chiamate cannoni!). Tra una schermo e il successivo potrete aggiungere delle unità di artiglieria pesante (scrivere ancora una volta cannoni avrebbe rappresentato una ripetizione all'interno di questo periodo, e non sarebbe stata una cosa molto bella) e riparare le vostre mura cercando, turno dopo turno, di conquistare la maggior parte del territorio; potrete così avere a disposizione più postazioni dove piazzare i vostri cannoni e, conseguentemente, una maggiore potenza di fuoco.

Una volta che il territorio sarà in vostro possesso... si passa al prossimo.
Il gioco è interamente visto dall'alto, la grafica è realizzata in maniera schematica durante la fase di "ricostruzione" mentre il gioco vero e proprio gode di uno stile molto "realistico" con colline e vallate colorate veramente bene.
Rampart può essere descritto con una parola sola: frenetico!
Proprio così, Rampart (ah, scrivere "cannoni in tre righe non va bene e "Rampart" in due sì? Fai un po' te...) è un gioco veloce che punta tutto sulla rapidità (tra l'altro questo nuovo gioco è la conversione dell'omonimo coin-op dell'Atari); in pochi secondi dovrete riuscire a costruire le mura del castello con dei pezzi che ricordano vagamente quelli presenti in Tetris (sempre lui!), piazzare i cannoni e blastare l'avversario, tutto questo nel minor tempo possibile.
L'apice estremo del divertimento si raggiunge comunque nel gioco a due (per il quale occorrono due mouse altrimenti rischiate di cadere in preda a crisi depressive!), se infatti riuscite ad avere la meglio per un paio di volte sul vostro avversario, potrete cominciare a espandervi fino all'inverosimile umiliando il viscido nemico (vero Mirko?) nei modi più meschini (per esempio sparando con una trentina di cannoni su un unico bersaglio; praticamente il concetto primitivo della nuclearizzazione territoriale).
Il sonoro è in puro stile militarista con delle musichette azzeccate e anche molto carine; la giocabilità si mantiene su livelli più che accettabili anche se, a lungo andare, i giocatori più esigenti potrebbero annoiarsi.

Finalmente posso dire che un gioco Domark raggiunge abbondantemente la sufficienza vantando allo stesso tempo uno schema di gioco originale e molto frenetico, insomma non è un capolavoro ma si difende bene; è la prima volta che lo dico (e spero che non sia l'ultima): Brava Domark!!!

Stefano "BDM" Petrullo

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

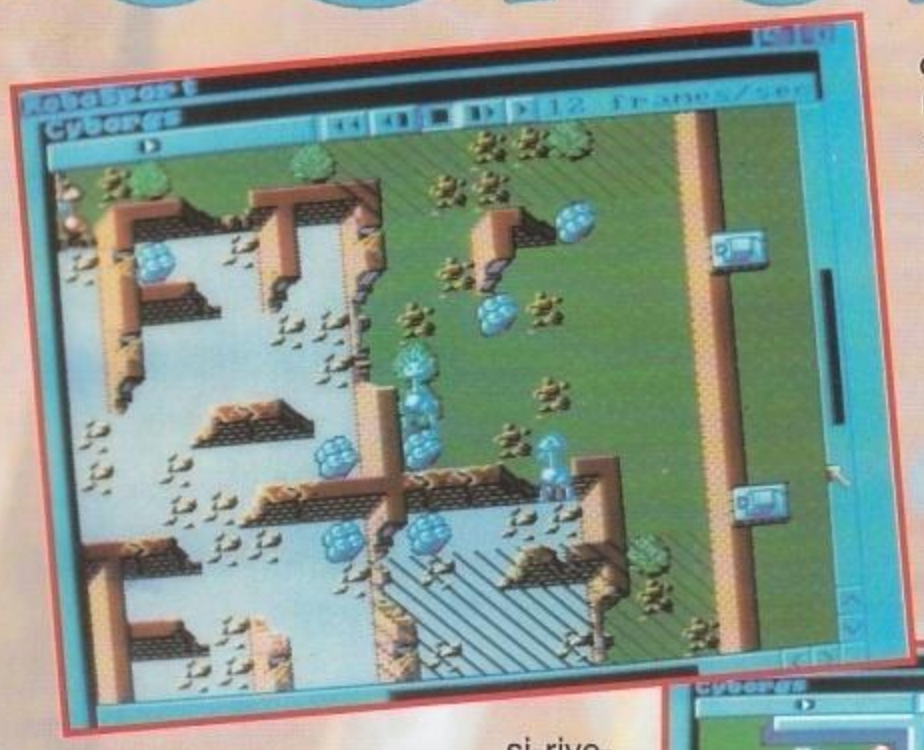
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

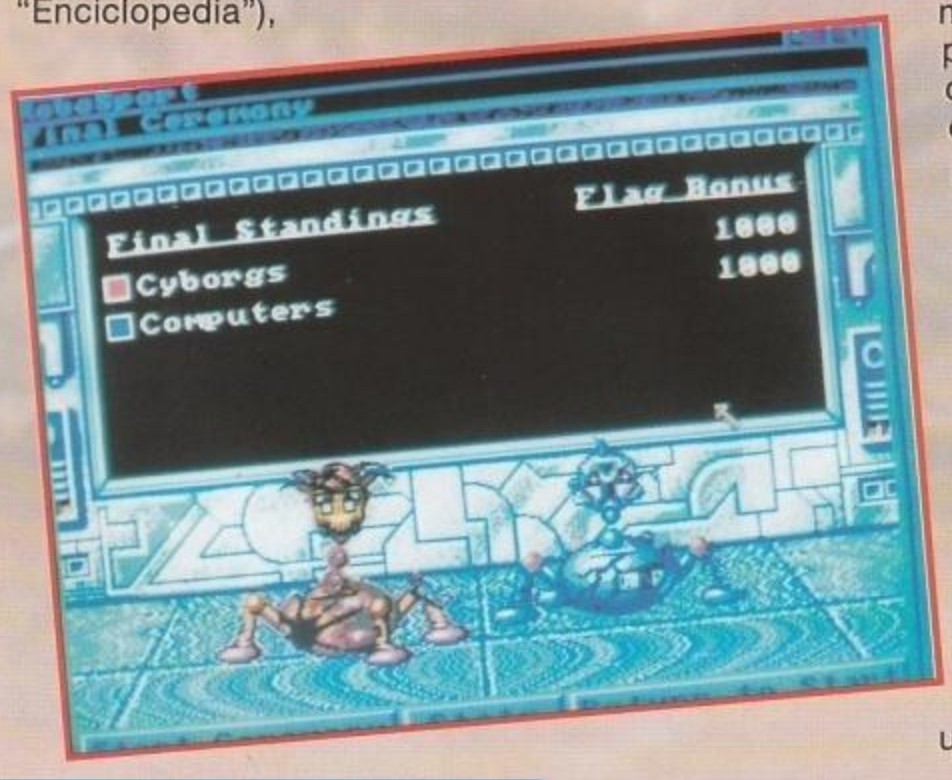
ROBOSPORT

MAXIS/OCEAN

Quando si sente parlare di un gioco ambientato nel futuro, i casi di solito sono due; o si tratta di uno shoot'em up super frenetico, o di un picchiaduro superaccessoriato, ed è raro che la trama porti a spunti di riflessione sull'esistenza umana (?!) o sulle teorie dei frattali...



Se però sulla confezione è riprodotta tramite computer graphics una spettacolare battaglia tra robot, e in bella mostra è scritto che ci troviamo di fronte al primo shoot'em up per gente che pensa, è impossibile non farsi attanagliare dall'idea che la Maxis, dopo Sim City & Co., abbia pubblicato un altro prodotto veramente innovativo.
Aperta la scatola, poi, gli ultimi dubbi che erano ancora rimasti vengono spazzati via; il libretto di istruzioni, infatti, pur non raggiungendo i livelli di quello di Railroad Tycoon (vedi sull'Eniclopedia alla voce "Enciclopedia"), si rivela veramente interessante, in perfetto stile Maxis, con, in più, l'aggiunta di un utilissimo Tutorial e varie tabelle, riproduzioni di decreti, e chi più ne ha più ne metta, il tutto con lo scopo di farci sin da subito immedesimare nella situazione.
Ma come sarà insomma il nostro futuro ? Un Robot ci mette al corrente dei più recenti avvenimenti, dicendoci una sintetica, ma esplicita, frase; "in principio c' era l'uomo, l'uomo ha creato i robot e gli ha dato l'intelligenza, sfortunatamente l'uomo non si è mai dato un'intelligenza (testuale)". Bisogna infatti sapere che, alla fine degli anni 90, quando la nostra capacità tecnica aveva raggiunto livelli tanto elevati da consentire che le battaglie fossero combattute solamente da robot programmati per distruggersi a vicenda, ci fu un periodo di assoluta pace e allegria, che durò per parecchio tempo, in un mondo ormai completamente controllato e portato avanti dalle macchine; sopprimendo, però, uno degli istinti fondamentali dell'essere umano, quello della violenza, incominciarono nei primi anni del secolo delle cruente rivolte, sia di umani verso i loro simili, che di umani nei confronti delle macchine, che portarono ad un nuovo, lungo, periodo di violenza e terrore.
Per fermare questa nuova ondata di pazzia fu necessario l'intervento dei saggi Supercomputer che governavano il mondo, i quali, nella loro infinita bontà, crearono, il giorno 24 del maggio dell'anno 2010, un nuovo sport nazionale, Robosport appunto, in cui uomini e macchine si sarebbero confrontati controllando, tramite dei semplici joystick, delle proiezioni olografiche riguardanti numerosi tipi di battaglie. Da qui il gioco.



Spiegata però la situazione, rimane il cruciale dubbio su come tutto ciò sia stato riprodotto sul nostro Amiga, su cosa voglia dire "Shoot'em up per gente che pensa" (Che Nemesis sia per lobotomizzati ?), e, per finire, se si tratti effettivamente di un buon prodotto; ma procediamo per gradi.
Innanzitutto l'azione di gioco si svolge in un' arena, che può essere diversa per dimensioni e tipo, in cui, dopo aver scelto la missione in cui confrontarsi (e ce n'è per tutti i gusti, dalla classica "Termina tutti" alla più tranquilla "Baseball") e averne ben decifrato sulle istruzioni le caratteristiche, si parte, pronti a combattere con il ne-

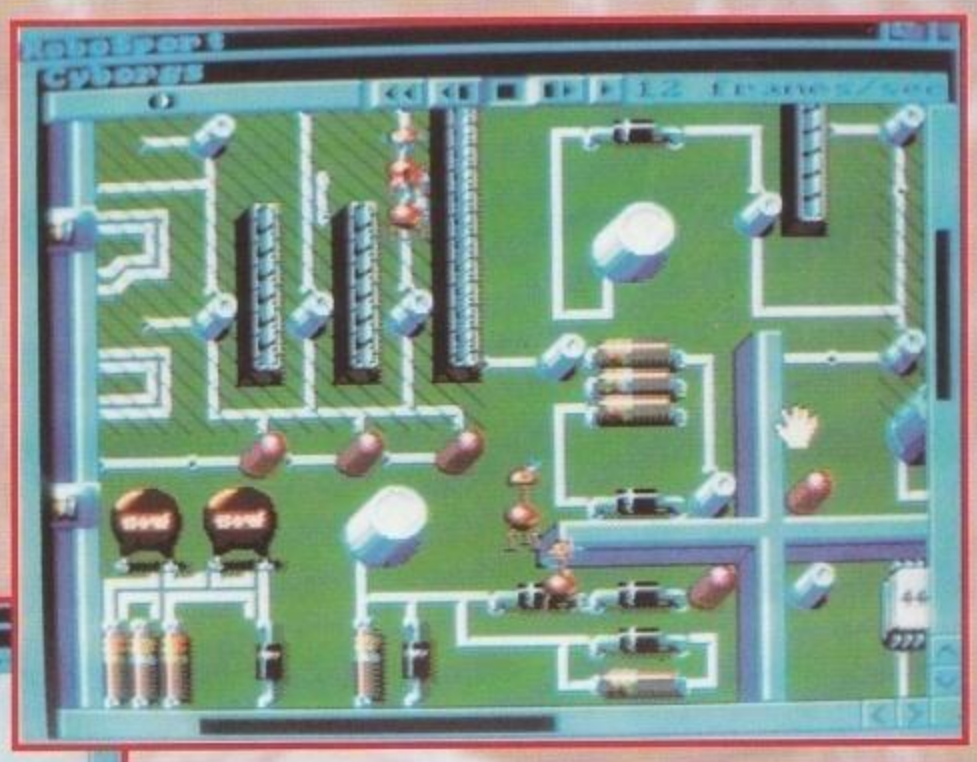
http://www.oldgamesitalia.net/

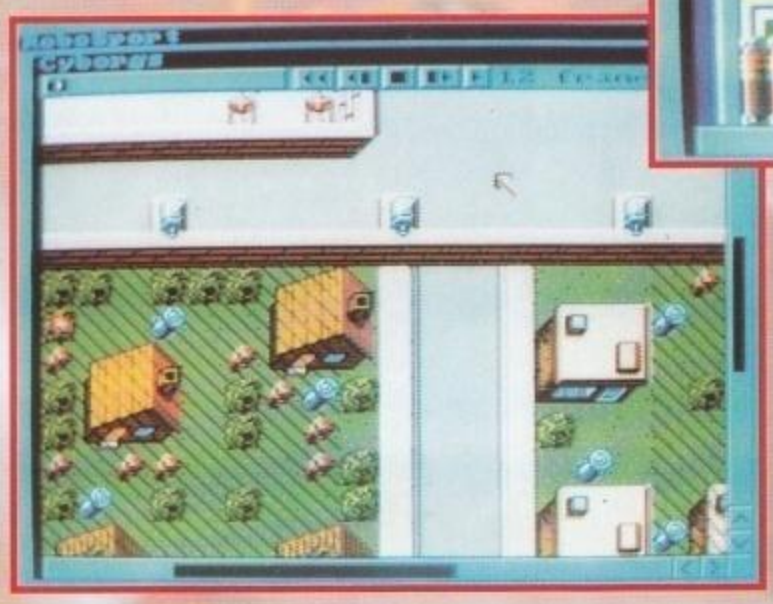
http://www.oldgamesitalia.net/

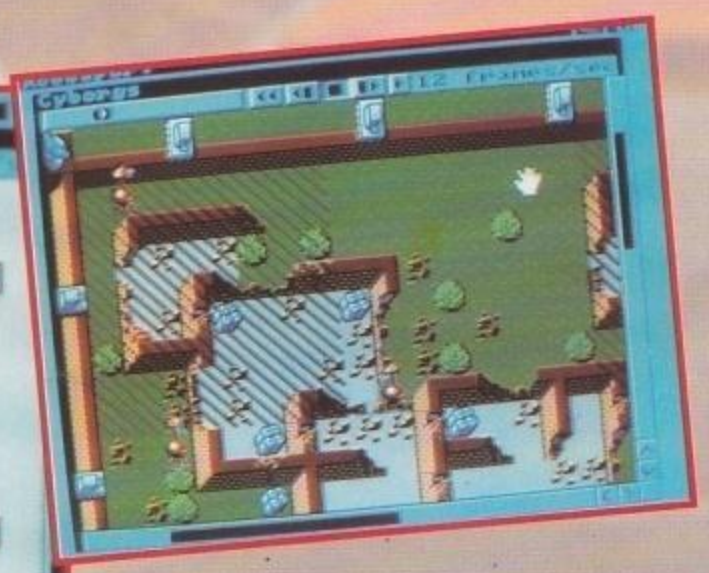
http://www.oldgamesitalia.net/

mico, che può essere impersonato dal computer o da un altro giocatore, con la possibilità di collegare diversi Amiga fra di loro.
Espletate le varie formalità, si chiarisce subito il significato dell'affermazione riguardante gli shoot'em up; ci troviamo infatti di fronte ad un vero e proprio gioco di scacchi ambientato in una non canonica scacchiera: ogni contendente, a turno, deve, senza farsi vedere dall'avversario, piazzare sullo scenario i robot a sua disposizione, facendogli compiere qualsiasi mossa gli aggradi, come ad esempio sparare, abbassarsi, nascondersi, fino all'esaurimento del tempo limite, il tutto assolutamente alla cieca, senza cioè sapere nulla sulla posizione o sulle intenzioni degli avversari.
Quando ogni contendente ha terminato le sue mosse e il turno finisce, il computer, dopo averci chiesto qualche secondo per elaborare i dati, riproduce, combinati fra di loro, i movimenti compiuti dai vari robot, in un vero e proprio "film" della battaglia, con tanto di effetti sonori e velocità variabile di scorrimento dei differenti fotogrammi.
Dopo la visione delle mosse, si riparte con il secondo turno, in cui, di nuovo, ognuno deve compiere il movimento secondo lui adatto per riuscire a sorprendere l'avversario, per poi passare (indovinate un po?) alla proiezione del film, e poi ancora al nuovo turno, fino a che uno dei contendenti non riesce ad avere la meglio sugli altri; questo il "succo" del gioco, anche se, in realtà, lo svolgersi delle azioni è molto più complesso, e vi assicuro che neanche la lunghezza del manuale costituisce un riferimento totalmente esauriente: spero però che, il poco che ho detto, sia comunque sufficiente a far capire che Robosport è TOTALMENTE sconsigliato a chi predilige giochi di azione o adventure "leggeri".
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica c'è poco da dire, data l'esiguità delle schermate grafiche o degli effetti sonori, se non che i programmatori, convertendo il gioco direttamente da Mac, hanno pensato bene di utilizzare le routine del sistema operativo di Amiga, con conseguente macchinosità negli scroll dell'area di gioco, e lentezza nell'aggiornamento delle finestre.
Proprio per questo motivo, all'inizio, Robosport risulta essere MOLTO frustrante, e può scoraggiare chiunque non abbia una minima esperienza in campo "adventuristico"; dall'altro lato la scarsa varietà delle situazioni impedisce ai più smaliziati di realizzarsi psico-fisicamente.....Insomma, Robosport è consigliato solo a chi, per la sua complessità, ha rinunciato a Railroad Tycoon e vuole cimentarsi in qualcosa di meno impegnativo, pur se inferiore qualitativamente.
Un'altra annotazione va, poi, per le inequivocabili (SIGH!) opinioni che i robot hanno nei confronti di noi umani, elencate simpaticamente in fondo al manuale; dovete sapere, infatti, che i computer ci considerano come "dei semplici campioni di tessuto", o "dei contenitori di sangue", oppure "amebe troppo cresciute", e che il loro hobby preferito consiste nell'emettere gas nocivo in pubblico, chiedendo poi, in maniera divertita, scusa ai cadaveri.
Per concludere penso sia necessario assegnare il premio Oxford del mese a quel computer umano che NON ha tradotto le istruzioni in italiano; a meno che non ne venga pubblicata una versione nel nostro amato idioma, infatti, se non avete una discreta conoscenza dell'inglese, questo gioco non fa per voi.

DRUIDO







VALUTAZIONE GLOBALE

★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

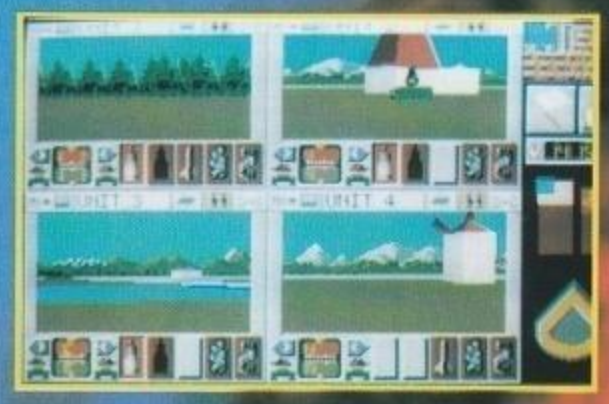
COMBAT classics

EMPIRE

Per tutti gli amanti della guerra, ecco a voi una compilation che vi permetterà con pochi soldi di volare su un F-15, di imbarcarvi su un potente sottomarino da guerra e di combattere su un M-1 Abrams (un carro armato americano).

L'Empire Software, software house di chiara e nota fama internazionale, propone sui banconi dei negozi autorizzati una interessante compilation indirizzata principalmente agli amanti degli scontri bellici. Tre sono i programmi in questione che (tra l'altro) abbiamo provato per voi: F-15 Strike Eagle II, Team Yankee e 688 Attack Sub. Senza dubbio il simulatore di volo è il punto forte di questa compilation; a tal proposito va subito precisato che la Microprose, creatrice di tale prodotto, ha appena fatto uscire la terza parte dedicata a questa saga degli F-15, ma se non avete visto il secondo episodio, è consigliabile acquistarlo prima del successivo e questa è l'occasione adatta. Ma cosa tratta questo Strike Eagle II? Ora ve lo spiego, non abbiate fretta...

F-15 STRIKE EAGLE II vi lancia direttamente su sei punti caldi della terra; le vostre missioni saranno scelte casualmente dal computer tra una lista di oltre cento per ogni paesaggio (dunque la longevità è assicurata). E' chiaro che non tutti



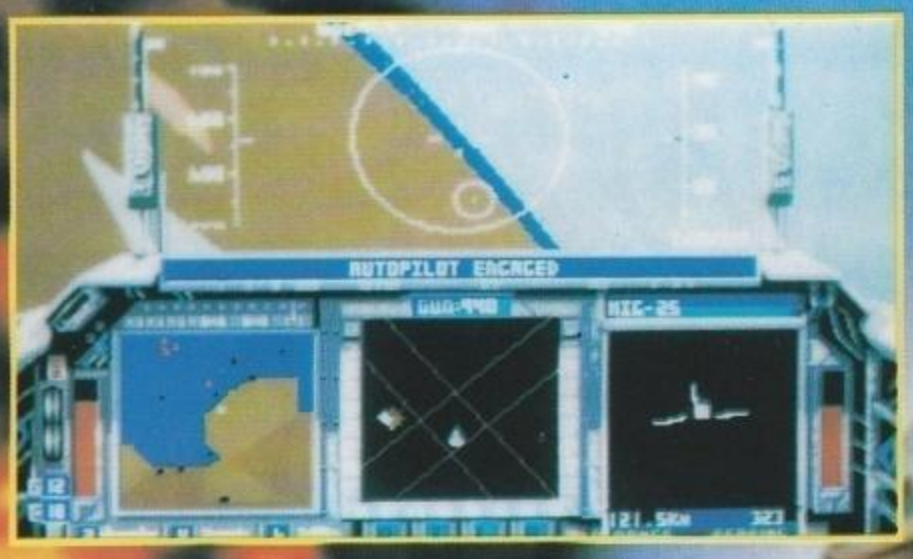
sono maniaci del volo e di conseguenza questa simulazione presenta quattro livelli di difficoltà per aiutare il videogiocatore medio a imparare il tutto per gradi. Ottime, anche se nei giorni d'oggi sempre presenti in ogni simulazione, le visuali tridimensionali dall'esterno del veicolo, le quali vi permetteranno di capire i vostri movimenti con semplicità e chiarezza. E' una delle simulazioni migliori sul mercato, escludendo forse le ultime superiori uscite, ma che vi impressionerà positivamente sia per il modulo di gioco, che per grafica e sonoro entrambi di buon livello. Da sottolineare una scattosità forse eccessiva, anche se non esagerata, durante le evoluzioni compiute dal vostro aereo e una pochezza di poligoni visibili sullo schermo anche se questi aspetti non pregiudicano in maniera troppo elevata il giudizio finale che resta in ogni caso più che discreto.

TEAM YANKEE è la seconda simulazione presente in Combact Classics. Prodotto qualche tempo fa dalla Empire Software, casa che propone la compilation (non ve ne eravate accorti, eh?), questo videogioco cerca di legare la strategia al vero e proprio arcade. All'inizio di ogni battaglia, presenti 5 scenari, dovremo cercare di attaccare intelligentemente le forze nemiche; dal titolo spero abbiate capito che noi impersoneremo il comandante di un gruppo di carri armati americani controllabili grazie ad uno schermo diviso in quattro sezioni distinte. Non sarà

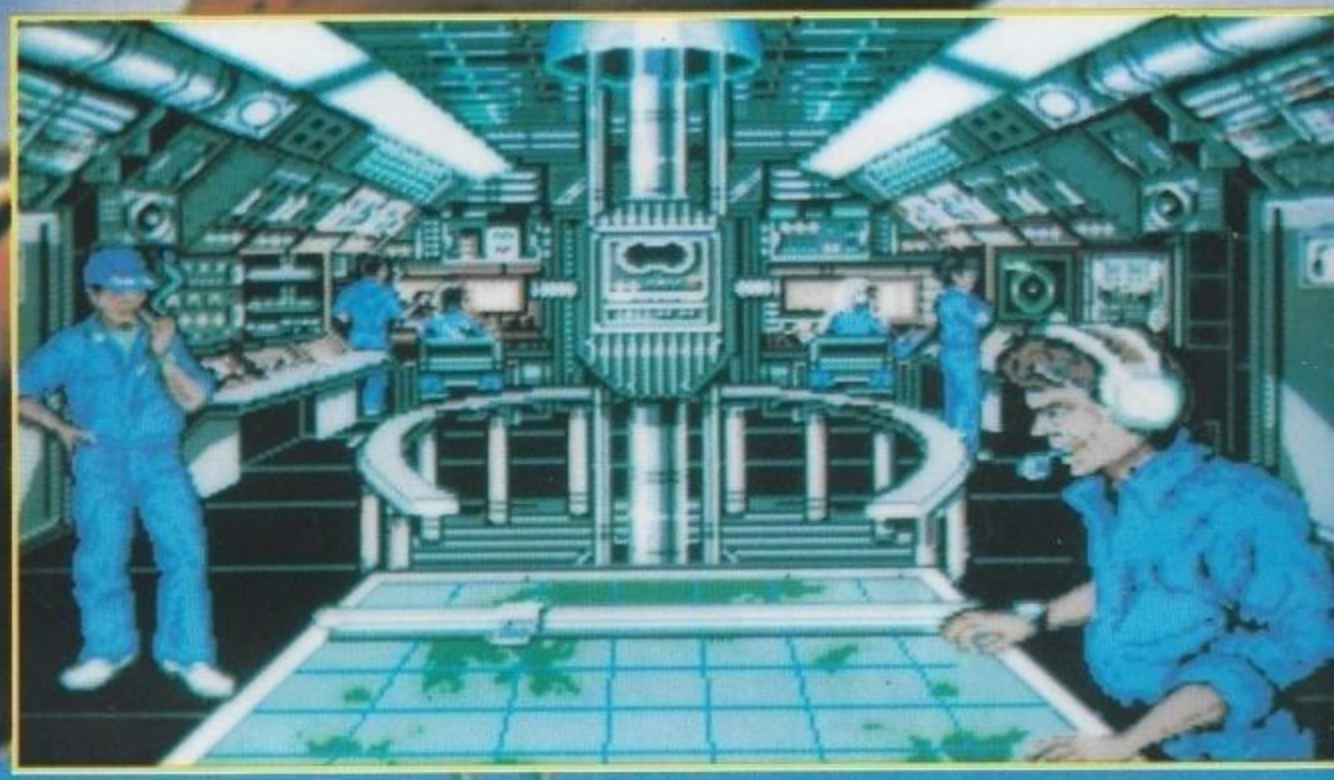
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



quattro sezioni distinte. Non sarà semplice governare un tale arsenale bellico, ma in ogni caso dovremo vincere e sconfiggere così, come nei bei tempi, le armate russe. La grafica di questo gioco non è certo al top, ma raggiunge livelli accettabili; sonoro sufficiente e giocabilità buona portano Team Yankee a una promozione a maggioranza (il mio caso in terza superiore, ma ho già dimenticato quegli ingenui professori che non avevano visto in me uno spiccato talento giornalistico...) (cala, cala... NdMA).



688 ATTACK SUB finalmente ci porta al mare anche se non per una gita. Si tratta infatti di un simulatore di sottomarini prodotto in questo caso da un'altra software house rinomata, la Electronic Arts. Non vi è molta concorrenza in questo campo, forse perché i sottomarini sono un poco fuori moda, ed è dunque difficoltoso giudicare il lavoro fatto da questa casa. In ogni modo, voi avrete a vostra disposizione uno dei mezzi bellici più forniti e potenti presenti nell'intero globo. 10 sono gli scenari presenti questa volta in questa simulazione e le missioni, a detta del manuale, sono infinite. La tecnologia del vostro sottomarino vi permetterà di visualizzare un nemico sul radar a molte miglia di distanza e con il periscopio in seguito potrete osservare i suoi movimenti ed eventualmente attaccarlo. Alcune immagini digitalizzate fanno da contorno ad una simulazione di buona grafica e di buon tasso tecnico generale. E' forse questo un programma solo per veri appassionati e che potrebbe deludere chiunque altro si accostasse al gioco. La giocabilità è solo sufficiente, causa una difficoltà forse troppo elevata per imparare a governare, anche solo amatorialmente, il mezzo che si ha a disposizione.

Siamo dunque giunti al termine di questa recensione dedicata alla compilation Combact Classics scusandoci per le poche informazioni date per ogni gioco, ma d'altra parte recensire in così poco spazio tre simulatori non è semplice nemmeno per noi...

Massimiliano Pescatori

VALUTAZIONE GLOBALE

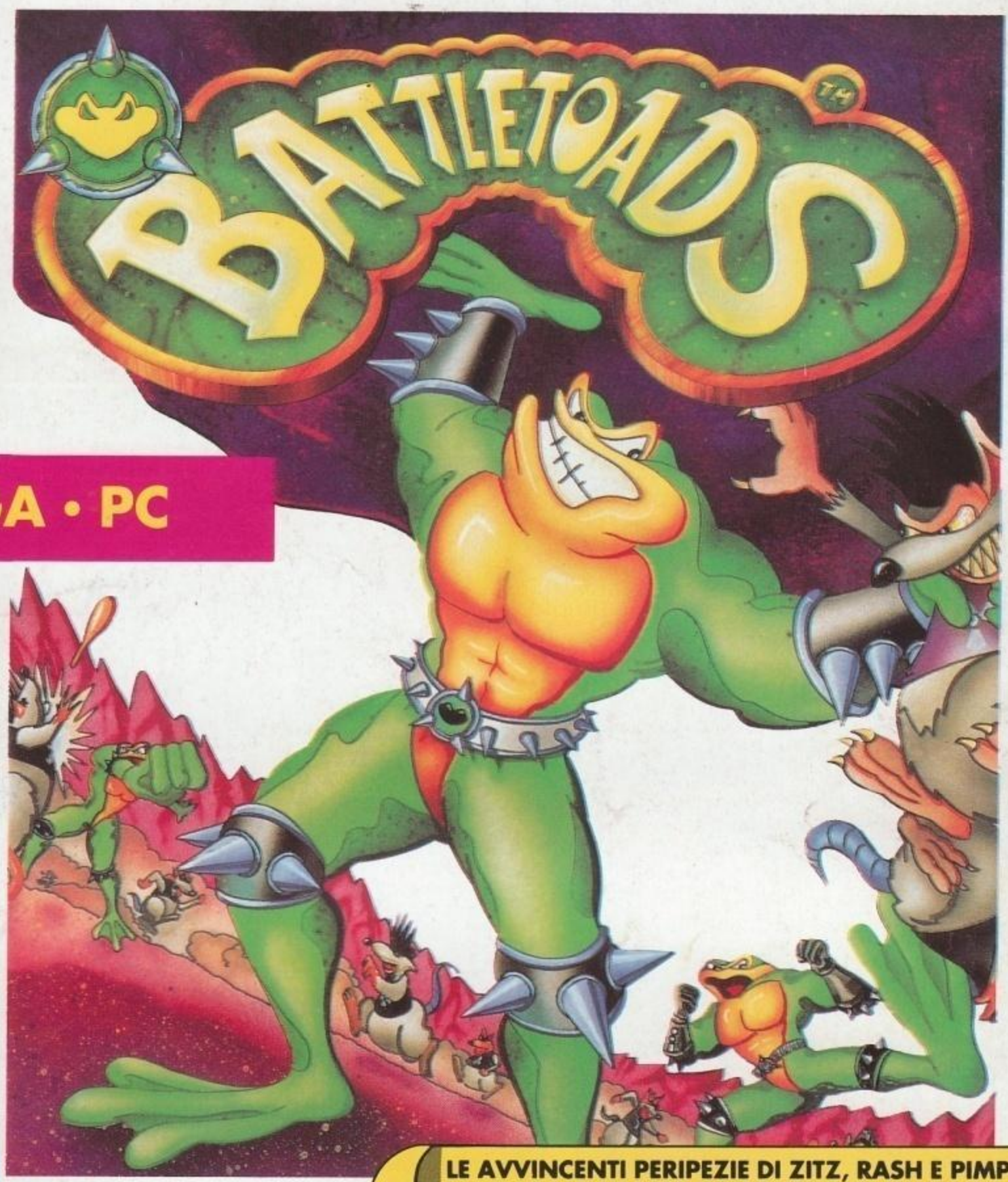
★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLETOADS™



AMIGA • PC

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

ZITZ, RASH E PIMPLE... I BATTLETOADS!

LA MALVAGIA REGINA NERA ED I SUOI SCAGNOZZI HANNO RAPITO PIMPLE E LA BELLISSIMA PRINCIPESSA, AMICA DEI NOSTRI EROI.
COSA INTENDI FARE?
LA RISPOSTA È UNA SOLA: PASSARE ALL'ATTACCO!
PERCHÈ SEI UN BATTLETOAD E I BATTLETOADS NON PIANGONO, NON SI DISPERANO E NON CHIEDONO AIUTO!

© & TM 1992 RARE LTD. LICENSED TO TRADEWEST INC. BY RARE COIN-IT, INC. SUB LICENSED TO MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.

CADARIO

TRADEWEST

RARE

MINDSCAPE

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/